GAMERS

ESCALA

PROGAMES

ANO II - Nº 12 - R$ 3,80

STREET FIGHTER ZERO 2
O sucesso da Capcom chega ao Playstation

TOBAL NUMBER ONE
O game que vem com demo jogável de Final Fantasy VII

SAMURAI SHODOWN 3
Outro game arrasador da SNK para o seu Playstation

FIGHTING VIPERS
Detonando agora no Saturn

E MAIS...
SUPER NES: Lufia 2 - SATURN: The Legend of Oasis, World Heroes Perfect, Albert Odyssey Gaiden

COD. 76.140001

ISSN 1413-1471

PREÇO ESPECIAL PARA LOCADORAS

A LKC CORTA OS PREÇOS

O fim de ano esta chegando e você não pode deixar de dar um pulo em uma das lojas da LKC. Os preços foram cortados para acabar com a concorrência e deixar você mais contente... Isto sem falar nas últimas novidades para seu videogame... Ou você vai deixar esta turma toda aqui em volta falando sozinha ?

NINTENDO64 THE FUN MACHINE

TRABALHAMOS APENAS COM PRODUTOS ORIGINAIS

FOTOS APENAS PARA ILUSTRAÇÃO - AS MARCAS APRESENTADAS AQUI SÃO PROPRIEDADE DOS SEUS RESPECTIVOS REPRESENTANTES. NÃO TENDO VINCULO ALGUM COM A LKC

FINAL FANTASY VII

KING'S FIELD II

LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC SÃO CONRADO - RJ
Fashion Mall - 1º Piso - F: (021) 322-3816

LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210 - Bloco C - Loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1440 Fax

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

MATRIZ EM NOVO ENDEREÇO

LKC MATRIZ - SP
R. 25 de Março, 1026 - F: (011) 227-6590/228-1951

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

ESCALA

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi

DIRETOR COMERCIAL
Luiz Antonio de Assis Gomes

GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Tarcísio Motta
Marco Aurélio T. Saito
Donizete de Paula

Colaboradores
Luciano Motta Filho (jogos)
Mário Câmara (multimídia)

Direção de Arte
Walquiria Panicacci

Jogos e Textos
Fabio Santana de Souza

Editor de Arte
Fabio Santana de Souza

Diagramação
Walquiria Panicacci

Publicidade
José Donizete de Paula
☎ (011) 3641-0444

Capa
Rogério Fantin

Bureau
UNIGRAF

Distribuição
DINAP

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

GAMERS
Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones:(011)266-3166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

GAMERS

ÍNDICE

SEÇÕES
PRÓ-DICAS 05
ESPAÇO DO LEITOR .. 12
GAME NEWS 14
MULTIMÍDIA 48

SNES
LUFIA 2 18

SATURN
THE LEGEND OF OASIS 24
WORLD HEROES PERFECT 25
ALBERT ODYSSEY GAIDEN 28
FIGHTING VIPERS 32

PLAYSTATION
SAMURAI SHODOWN 3 ... 37
TOBAL Nº1 40
STREET FIGHTER ZERO 2 . 42

NEO GEO CD
METAL SLUG 46

EDITORIAL

A batalha começa a ficar boa. De agora até o final do ano será tempo de grandes lançamentos: muito Mortal Kombat e Street Fighter, Marvel Super Heroes no Saturn, Soul Edge no Playstation, Killer Instinct no Nintendo 64 e The King of Fighters 96 no Neo Geo, para a alegria dos fissurados em jogos de luta; F1 World Championship e F1 Challenge para os amantes da velocidade; Virtua Cop 2, Vectorman 2, Final Fantasy VII, etc. Também haverá Donkey Kong Country 3 que como sempre apavora no final do ano.

E como não perdemos tempo, já entramos na onda e trouxemos Tobal Number One, o primeiro jogo de luta da Squaresoft para o Playstation, Street Fighter Zero 2 numa versão com a mesma qualidade do Arcade, além de Samurai Shodown, outra conversão da SNK. Realmente para Playstation não há o que reclamar. E o Saturn continua detonando com World Heroes Perfect, Albert Odyssey Gaiden e Fighting Vipers. Para Super NES tem Lufia 2 - outro excelente RPG.

Esta edição ainda está recheadíssima de jogos em Flash Game, nas novidades pintando em Game News, muitas dicas dos novos e a pedidos, a estréia da seção de dicas para os mais antiguinhos, Multimídia e mais.

ENTENDA OS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

SISTEMA			
NOME			
SOFTHOUSE	-	MEMÓRIA	
GÊNERO	-	Nº DE JOGADORES	
GRÁFICO	%	JOGABILIDADE	%
MÚSICA	%	DIFICULDADE	%
EF. SONOROS	%	ORIGINALIDADE	%
DIVERSÃO	%	CLAS. FINAL	%
CRÍTICA			
COMENTÁRIOS SOBRE O GAME			

ESTE É O SELO GAMERS PARA OS GAMES REALMENTE CHOCANTES, QUE RECEBEM 90%, OU MAIS, DE CLASSIFICAÇÃO FINAL.

PRÓ-DICAS

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

SATURN

Todos os personagens secretos

Para selecionar Mileena, Ermac e Classic Sub-Zero você deve perder uma luta no modo 1-player e não pegar Continue. Então, na Tela Ultimate Kombat Kode faça as seqüências:

Classic Sub-Zero (760 520): Aperte X sete vezes, Y seis vezes, A cinco vezes, e B duas vezes. Quando o código entrar corretamente, uma mensagem aparecerá dizendo que o personagem que você escolheu está agora em seu controle.

Ermac (964 240): Aperte X nove vezes, Y seis vezes, Z quatro vezes, A duas vezes e B quatro vezes.

Mileena (700 723): Aperte X sete vezes, A sete vezes, B duas vezes e C três vezes.

Human Smoke: **selecione Smoke e segure ← + SA + CA + BL + RN para jogador 1, ou → + SA + CA + BL + RN se for jogador 2, até o início do round. Se funcionar, o Smoke Robô se transforma em humano.**

Todos os golpes

ERMAC

Golpes especiais
Fireball: ↓← + SB
Teleport Punch: ↓→ + SA
Telekinetic Slam: ←↓← + CA

Finish Moves
Fatality1: RN, BL, RN, RN, CA (de perto)
Fatality 2: ↓↑↓↓↓ + BL
Pit: RN, RN, RN, RN, CB

Combos
5 hit: SA, SA, SB, CA, ↓ + CA
5 hit: Sa, SA, ← + SB, ← ↓ → + SB, Fireball.
4 hit: CA, CA, CB, ← + CA
4 hit: CB, SB, Telekinetic Slam, Uppercut

CLASSIC SUB ZERO

Golpes especiais
Ice Freeze: ←↓→ + SB
Ground Freeze: →↓← + CB
Slide: ← + SB + BL + CB

Finish Moves
Fatality 1: ↓↓↓→ + SA (de perto)
Pit: →↓→→ + SA

Combos
4 hit: SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA
4 hit: SA, SA, ← + CB, ← + CA
5 hit: SA, SA, ← + CB, ← + CA, ↓→ + CB

MILEENA

Golpes especiais
Sai Shot: Segure SA (2seg)
Teleport Kick: →→ + CB
Rolling Attack: ←←↓ + CA

Finish Moves
Fatalit 1: ←←←→ + CB
Fatalit 2: ↓→↓→ + SB (de perto)
Pit: ↓↓↓ + SB
Animality: →↓↓→ + CA
Babality: ↓↓→→ + SA
Friendship: ↓↓←→ + SA

Combos
6 hit: SA, SA, CA, CA, ↑, + CB, ↑ + CA

HUMAN SMOKE

Golpes especiais
Spear: ←← + SB
Teleport Punch: ↓← + SA
Throw: BL (no ar)

Finish Moves
Pit: →↓↓ + CB
Animality: ↓↓↓↓ + RN
Babality: →→↓→ + CA
Friendship: ↓←→→ + SB

Combos
4 hit: CA, CA, CB, ← + CA
4hit: SA, SA, ← + SB, ↓ + SB

Observações

Fatalities são golpes para usar depois da vitória.
Para usar Friendships e babalities você não pode usar bloqueio no último round.
Para dar Animalities você deverá realizar Mercy antes.

Créditos Infinitos

Espere a tela de copyright aparecer no começo do jogo e então aperte rapidamente ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓. Se fizer rápido o suficiente você ouvirá Shao Khan dizer "Excellent" para confirmar o código. Agora quando você começar o game, a contagem de créditos será substituída por "Free Play" indicando que você pode continuar quantas vezes quiser.

LEGENDA

X = SA = soco alto	Z = CA = chute alto	Y OU L = BL = defesa
A = SB = soco baixo	C = CB = chute baixo	B OU R = RN = correr

SHELLSHOCK

PLAYSTATION

Invencibilidade

Comece o jogo e saia rápido dele pressionando Start e Select. Depois, na tela que aparece o nome do jogo faça a seqüência: ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, →, →, ▲. Se fizer certo, você ouvirá um som de piano.

Menu de opções

Vá para a tela principal (Main Title Screen) e faça rapidamente a seqüência: ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓, →, → e □. Se entrar corretamente, você ouvirá um piano. Então você irá para a tela escondida Debug Menu, onde poderá escolher as opções: Seleção de fases, CD Test, FMVS, Créditos e Teste de som. Você começará cada fase completamente carregado de todas as armas.

GUNGRIFFON

SATURN

Desativar Target cursor

Na tela de apresentação, enquanto as palavras "Press Start Button" estiverem aparecendo, aperte rapidamente: ←, →, C, A, Start. Isto deixará o game mais difícil, desativando a mira do seu robô.

Desativar radar

Na tela de apresentação com as palavras "Press Start Button", aperte rapidamente B, B, B, ↓, C, Start. O game ficará mais difícil com os sistemas de radar desligados.

Hard mode

Na tela de apresentação com as palavras "Press Start Button" aperte rapidamente ↓, C, C, A, Start. Seus inimigos atacarão você mais agressivamente.

Pulos infinitos

Aperte ↑, →, ↓, ←, Z , Start rapidamente na tela de apresentação com as palavras "Press Start Button". Isto desativará o marcador de pulos.

Munição infinita

Na tela de apresentação com as palavras "Press Start Button", aperte rapidamente B, B, B, C, Start. Este código dará munição infinita para sua arma pincipal.

EARTHWORM JIM 2

SATURN

Vidas infinitas

Aperte Start para pausar o game e aperte Y, A, →, ↓, ↓, A, ←, →. Quando você apertar Start de novo para voltar ao jogo você notará que seu marcador de vidas pulou para nove. Repita este truque sempre que necessitar, para conservar suas vidas no máximo.

Energia Infinita

Aperte Start durante o jogo para pausar e depois aperte ←, **A, Z, Y, ↓, A, Y, ↓**. Quando você apertar Start novamente para voltar ao jogo, verá que sua energia subiu para 100%. Repita quantas vezes quiser para conservar sua energia no máximo.

Maishomingmissiles:Y,A,↑,X,C,←,Y,↑.

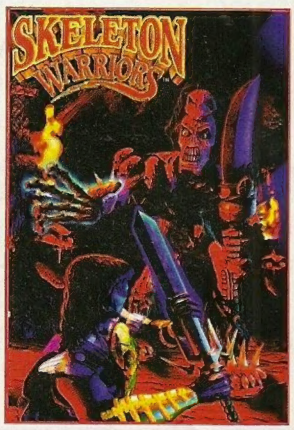
Maismuniçãonuke-gun:Y,A,X,↑,→,→,←,↑.

Maismuniçãomachini-gun:A,↑,↓,→,→,←,X,C.

SKELETON WARRIORS

PLAYSTATION

Invencibilidade



Em qualquer fase do game, aperte Start para pausar. Depois aperte ↓, ○, □, □, ↑, X. Quando apertar Start novamente para voltar ao jogo, notará que o seu personagem ficou semitransparente, indicando que você está invencível.

SUPER MARIO RPG

SNES

Pontos de experiência à vontade
Quando você chegar pela primeira vez no Templo de Belome, salve seu progresso no Save Point. Então pegue a estrela e mate quantos monstros conseguir. Caia no buraco e pague por outra estrela de Shyguy atrás das grades. Mate novamente quantos monstros puder, vá para Belome e morra. Você começará do Save Point com toda a experiência de pontos que conseguiu. Repita isso quantas vezes quiser, mas se você salvar depois disso, não poderá fazer novamente.

Lute contra Culex
Primeiro compre fireworks em Moleville. Depois localize a garotinha que trocará a fireworks pela Shine Stone e use a Stone em Monstro Town na porta que não abre. Prossiga e você lutará contra Culex do Final Fantasy 2 japonês, com direito à música original da Square.

IRON STORM

SATURN

Multiplayer game no Modo Compaign
Vá para o modo campaign e comece o jogo. Então, abra o menu system e entre na tela de som. Deixe o BGM em 5 e toque todos os efeitos sonoros (S.E.) de 1 a 116 usando o direcional e o botão C. Você não precisa ouvir todos os sons, apenas 1 segundo ou dois de cada um. Quando terminar, saia da tela de som e vá para o menu Option. O que você não podia fazer no modo Campaign, agora já pode.

STREET FIGHTER ZERO

PLAYSTATION

Jogar contra Akuma na 1ª luta
Depois de escolher seu personagem,no modo arcade, contra o computador, segure os botões X, L2 e R2 até a luta começar. Akuma aparecerá no lugar de outro personagem se você fizer corretamente.

SKELETON WARRIORS

SATURN

Invencibilidade
Aperte Start para pausar o jogo. Então aperte C, →, A, Z, Y, ←, A, →, ↓, B, A, B, Y. Aperte Start novamente para voltar ao jogo e seu personagem ficará invencível.

Vidas infinitas
Aperte Start para pausar e depois B, A, ↓, B, A, ←, ↓, →, Y, ↑. Aperte Start novamente e o marcador pula para 99. Repita sempre que necessário.

Cristais infinitos
Aperte Start para pausar e depois ←, A, Z, Y, →, A, B, B, Y, ↓, A, ↓, ↓, Y. Aperte Start novamente e verá que o marcador de cristais pulou para 80. Aperte C ou Z para usar o poder e note que o marcador, de cristais nunca abaixa.

GUARDIAN HEROES

SATURN

99 continues
Antes de começar o jogo, vá para o Menu Option e mude o DIP switch para o modo Easy. Escolha um personagem e comece o jogo. Quando o jogo começar ou mesmo durante o jogo, reset apertando A, B, C e Start simultaneamente. Vá para a tela do nome do jogo, escolha Options e mude o DIP switch para Normal ou Hard Mode. Saia do Options e escolha Load Game onde você lerá quantos continues tem. Quando o jogo começar você terá 99 continues no Normal ou Hard Mode.

NBA GIVE'N GO

SNES

Nível de dificuldade escondido

Na tela de apresentação, aperte ↑, ↑, ↓, B, A, Y, ↓, ↓, B, A. Depois vá para Options e selecione Rules/Dificult. Haverá uma nova opção perto de Level.

ANTIGUINHOS

(Nesta nova seção procuraremos atender a grande quantidade de pedidos de dicas dos games mais populares)

MORTAL KOMBAT II

MEGA

Test Modes

No Menu Options, ponha o cursor em "DONE" e aperte ←, ↓, ←, →, ↓, →, ←, ←, →, →. Um novo menu de opções chamado "Test Modes" aparecerá. Neste novo Menu você poderá deixar qualquer jogador invencível, colocar qualquer jogador no modo "Danger", escolher background, free play, fazer o computador dar fatalities e mais.

JOHNNY BAZOOKATONE

3DO

Passwords

Level 1 - SOFTCELL
Level 2 - LOVESHAK
Level 3 - STIRITUP
Level 4 - LIVEAID
Level 5 - PLECTRUM

FATAL FURY SPECIAL

SNES

Personagem secreto

Quando o logo Takara aparecer no começo do jogo, faça a seqüencia rapidamente: ↓,↘,→,↘, ↓, ↙,← + X no controle 1. O logo Fatal Fury mudará para azul. Aí você poderá escolher Ryo Sakazaki.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

SNES

Super truques

Entre com os códigos no menu Options, no começo do jogo, para obter novos menus de opções na tela.
Super chute: B, A e B oito vezes.
Barreiras invisíveis: Y três vezes, X, A três vezes e B.
Crazy ball: X, A, B, Y, Y, B, A e X.
Crazy curve ball: B, A, R, B, Y e L para ativar (você pode fazer curvas animais com L ou R).
Super goleiro: A cinco vezes e Y cinco vezes.
Super ataque: R cinco vezes, L e R.
Super defesa: L cinco vezes, L e R.
Dream Team: A duas vezes, B duas vezes, Y duas vezes e X duas vezes.

ALADDIN

MEGA

Pular estágios

Durante o jogo, aperte Start para pausar. Então aperte A, B, B, A, A, B, B, A para ir para a próxima fase.

Cheat Menu

Escolha Option na tela título e aperte A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B. Você irá para o debug menu onde terá opções para invencibilidade, pular estágios e mais.

SUPER BOMBERMAN

SNES

Tiny Bomberman Mode

Entre com a password "5656" e aperte A, você voltará para a tela título. Depois comece o game e você verá que todos os Bombermen tiveram o tamanho reduzido.

Passwords para as fases

Stage 1	Stage 2	Stage 3
Part 1: 5555	Part 1: 0055	Part 1: 5453
Part 2: 7503	Part 2: 4005	Part 2: 7402
Part 3: 5543	Part 3: 0043	Part 3: 3444
Part 4: 0513	Part 4: 5012	Part 4: 0412
Part 5: 5522	Part 5: 7024	Part 5: 2423
Part 6: 7564	Part 6: 5064	Part 6: 0464
Part 7: 3535	Part 7: 0034	Part 7: 4434

Stage 4	Stage 5	Stage 6
Part 1: 6454	Part 1: 5252	Part 1: 0652
Part 2: 4103	Part 2: 7204	Part 2: 3605
Part 3: 7144	Part 3: 5244	Part 3: 7645
Part 4: 5114	Part 4: 6213	Part 4: 5615
Part 5: 1122	Part 5: 4244	Part 5: 7623
Part 6: 4164	Part 6: 1264	Part 6: 4665
Part 7: 0135	Part 7: 3232	Part 7: 1635

SUPER BOMBERMAN 2

SNES

Passwords para começar nas fases com poder total

Stage 1: 1111
Stage 2: 5462
Stage 3: 6763
Stage 4: 8784
Stage 5: 6925

CÓDIGOS PARA O GAME SHARK

PLAYSTATION

Mortal Kombat 3

Energia Infinita para jogador 1 ..... 801CBC38 00A6
Energia Infinita para jogador 1 "Fake" 801CCFB0 00A6
Run Infinito para jogador 1 ..... 801EEC2C C350
Energia Infinita para jogador 2 ..... 801CBC90 00A6
Energia Infinita para jogador 2 "Fake" 801CD018 00A6
Run Infinito para jogador 2 ..... 801EEC2C C350
Tempo Infinito 801EECEC 0009

Darkstalkers

Energia Infinita para jogador 1 ..... 800CD1A0 0090
Energia Infinita para jogador 2 .....800CD514 0090

Tekken 2 (japonês)

Energia infinita para jogador 1 ..... 800CF6B6 006E
Jogador 1 sem energia ... 800CF6B6 0000
Energia Infinita para jogador 2 ..... 800D08EB 006E
Jogador 2 sem energia ...800D08EB 0000
Selecionar todos os Personagens secretos ... 800A2A10 FFFF
..... 800A2A12 FFFF
..... 800A2A14 FFFF
..... 800A2A16 FFFF
..... 800A2A18 FFFF
..... 800A2A1A FFFF
Tempo Infinito 800D18E8 094B

SATURN

Skeleton Warriors

Master Code F6000914 C305
.....B6002800 0000
Star Sword Infinita 1607EBCA 0064
Vidas Infinitas 1607EBBE 0064
Energia Infinita 1607EBB6 0064

TUDO PARA TODOS OS VÍDEO GAMES

cartuchos
consoles
acessórios
joystick's
cd's

TUDO COM GARANTIA!!!

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS

VENHA CONFERIR NOSSOS PREÇOS E PRAZOS!!!

ATACADO & VAREJO

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

Av. Alberto Byington, 2006 - 1° andar - Vl. Maria - São Paulo - CEP 02127-002
FONE: (011) 955-7373 FAX: (011) 954-3363

Confissões de Adolescente fala sobre a fase mais criativa do homem: aquela cheia de idéias fixas.

Confissões de Adolescente

Capítulos inéditos

Todo sábado, às 20h.

Tudo sobre a época em que as únicas

marcas do tempo no rosto são as espinhas.
BAND

ESPAÇO DO LEITOR

WERICHNILSON DE ABREU ATALIBA
OURINHOS - SP

Thiago Augusto Biscassi
Americana - SP

Queria saber se vão lançar o game Mortal Kombat Trilogy para Super NES, que é o jogo de luta que espero por muito tempo, pois ele tem todos os personagens do MK2 e MK3. Sei também que daqui a alguns meses sairá o Ultimate Mortal Kombat 3, mas não sei se lançarão para Super NES. Sou fã de vocês há muito tempo, tenho 14 anos e sou craque no MK3.

Gilvan T. Becker
Passo Fundo - RS

Mortal Kombat Trilogy para Super NES será meio difícil, Gilvan, pois o aparelho não tem capacidade suficiente para rodar um game tão complexo. Já Ultimate Mortal Kombat está previsto para sair até o final do ano para Mega e Super NES.

Ei pessoal da Gamers!
Eu só queria saber se será lançado UMK3 para Playstation?

Diego Júnior
Rezende - RJ

Infelizmente não será lançado, mas em compensação sairá Mortal Kombat Trilogy, que tal?

Gosto muito da revista Gamers e tenho um Super NES. Gostaria que vocês me respondessem como eu posso saber se o cartucho do Super Nintendo é pirata ou original.

Gustavo Machado Otto
Montenegro - RS

Pelo formato, o original americano é quadrado em cima, já o japonês é arredondado e sem corte para encaixe atrás. O pirata geralmente é uma mistura dos dois, além da falta do selo, da gravação no plástico e o mal acabamento. E também o contato original é dourado e o pirata é prateado.

Pirata Japonês Americano

GAME DO MÊS

QUANDO TEM STREET NÃO É PRECISO MUITO COMENTÁRIO. ESTA VERSÃO (STREET ZERO 2) PARA PLAYSTATION ESTÁ SIMPLESMENTE DETONANTE.

Tenho um Super NES e gostaria de saber se no Street Fighter Zero dá para pegar os jogadores secretos Dan e Akuma e gostaria de saber a seqüência.

Gilberto Santos Gerônimo
São Paulo - SP

Street Fighter Zero 2 vai sair para Super NES entre outubro e novembro e todos os personagens estarão disponíveis.

Estou escrevendo porque adoro a revista e quero mandar uma dica do game Super Mario RPG. Em primeiro lugar você deverá ter 500 coins, depois vá para o Mushrom Kingdom, entre na pousada e fale várias vezes com o carinha encostado no armário, até ele lhe oferecer um item por 500 coins, aceite. Leia a explicação, grave o jogo, depois entre no menu (botão X) e aparecerá um besouro e o toad para explicar quando ele terminar. Entre na opção Game, é um joguinho, com um besouro que atira estrelas em tartarugas. Um grande abraço.

Arnegildo Balbinotti
Barbosa Ferraz - PR

Valeu pela dica e escreva sempre.

Olá! Fiquei surpreso quando li a revista Gamers pela primeira vez, pela profundidade das matérias sobre jogos e o estilo de revista que vocês utilizam. Ficaria ainda mais legal se tivesse uma seção de portáteis como Game Boy e Game Gear. Eu tenho um 3DO modelo FZ-1 Panasonic e gostaria de saber se a M2 poderá ser adaptado no meu aparelho?

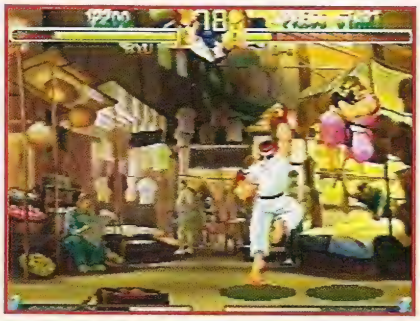
Ecledir Boscarino
Rio de Janeiro - RJ

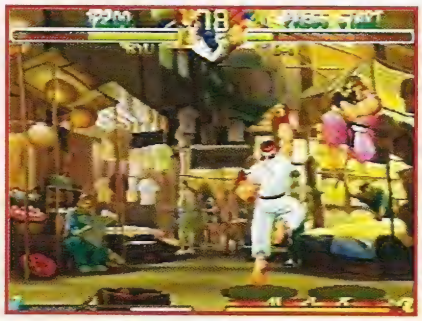
Obrigado pelo elogio e sua sugestão será estudada. A placa M2 só não seria compatível com o 3DO da Goldstar, só que não se sabe mais se será lançada.

PASSATEMPOS

JOGO DOS SETE ERROS

Desta vez são duas imagens de Street Fightert Zero 2 (Game do Mês). A primeira é original e a segunda tem sete erros. Descubra se for capaz.

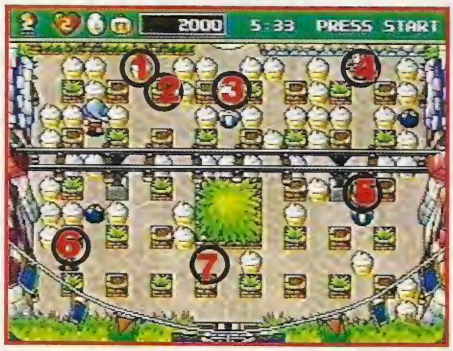




Dificuldade

RESPOSTA DA EDIÇÃO ANTERIOR

1- Docinho a mais
2- Bloquinho sem grama
3- Cor do poste
4- Palhacinho virado
5- Bomba a mais
6- Bomberman ao contrário
7- Docinho a menos

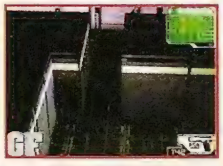


GAME NEWS

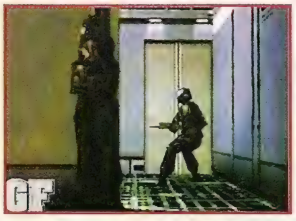
PREVIEWS

PLAYSTATION

Metal Gear Solid - Konami
Adventure - CD
Sem previsão de lançamento



Metal Gear é um verdadeiro clássico do Nintendinho 8 Bits e agora chega para arrasar de vez no 32 bits da Sony. Hideo Kojima, o homem que criou o Metal Gear há 10 anos atrás, é novamente o criador do game. Além de MG, Kojima desenvolveu games como Snatcher, Policenauts e outros sucessos da Konami. O game tem o esquema parecido com o de Resident Evil, os ângulos de visão são pré-determinados, ou seja, você não pode controlá-los, mas ao contrário de Resident, a câmera não será fixa, ela fará zoom in ou out dependendo da arma que você carrega, se você estiver com um rifle, por exemplo, o ângulo será mais afastado, se estiver com uma pistola, a câmera se aproxima. Metal Gear Solid terá um ótimo enredo, assim como Snatcher e Policenauts, só que com muito mais ação. Este será mais um título da Konami que vai entrar para a história.



PLAYSTATION

Zauver - Squaresoft
Tiro - CD
Sem previsão de lançamento

Na edição passada você já ficou sabendo que o próximo game da Square para Playstation seria um game de tiro, agora você já confere as primeiras imagens. Os gráficos estão animalescos, a movimentação também deve ser bem realista. Ainda não sabemos muitos detalhes sobre Zauver, mas o game deve ter tiros e mais tiros com um ótimo enredo e muita ação.

PLAYSTATION

Resident Evil 2 - Capcom
Adventure - CD
Previsto para março de 97 no Japão

Até que enfim! Finalmente a Capcom liberou as primeiras imagens e informações sobre uma das continuações mais esperadas de todos os tempos. O game mantém o mesmo esquema do original, mas com tudo melhorado. O enredo segue diretamente o do primeiro game. Após os sobreviventes do Alpha Team do S.T.A.R.S. chegarem à Racoon City, uma investigação sobre a Umbrella Corporation começou. Eles descobriram que a Umbrella estava desenvolvendo e testando ilegalmente armas biológicas e vários de seus funcionários foram presos. Todas as armas biológicas foram adequadamente destruídas. Mas dois meses após o incidente do primeiro game, Racoon City é atacada por um exército de zumbis. As pessoas atacadas pelos zumbis tornaram-se zumbis também e em pouco tempo Racoon City virou uma cidade de mortos-vivos. Aparentemente só restaram dois sobreviventes: o guarda do Departamento de Polícia de Racoon, Leon S. Kennedy (23 anos), e a estudante da Universidade de Racoon e corredora de moto Elza Walker (19 anos). O game começa no Departamento de Polícia de Racoon, onde Leon encontra seus colegas de serviço, agora transformados em zumbis, mas ainda com suas roupas de policiais. Elza entra em cena com sua moto pela porta da frente do Departamento. A primeira coisa que você vai notar é o número de inimigos na tela: seis zumbis caminhando em direção a Leon, uma quantidade de inimigos ao mesmo tempo que não havia no original. Outra modificação é o sistema de roupa. Cada personagem pode encontrar vários tipos de roupas diferentes durante o game, mudando sua aparência e também sua resistência. Quando seu personagem é atacado, suas roupas ficam sujas e aparecem feridas na textura da pele. Mais chocante ainda é que sua roupa fica manchada com o sangue que jorra de suas vítimas. As imagens que mostramos são do Departamento de Polícia. Resident Evil 2 para Playstation será lançado em abril no Japão e pouco mais de um mês depois nos States.

ARCADE

X-Men Vs. Street Fighter - Capcom
Luta - N/D
Sem previsão de lançamento

É isso mesmo que você está vendo, os X-Men lutando contra os personagens de Street Fighter. O esquema de jogo será o mesmo usado em X-Men e Marvel Super Heroes, com Super Pulos e Air Combos. O mais impressionante deste game é o Sistema de Ataque Variável. Você deve escolher dois lutadores quando o game começa e você pode trocá-los durante a luta, enquanto um fica lutando o outro poderá recuperar energia e também poderá dar uma mãozinha fazendo Counter Attacks ou até ajudando em seus combos. Os personagens são: Cyclops, Wolverine, Storm, Juggernaut e Magneto de X-Men e Marvel Super Heroes e mais três novos X-Men: Gambit, Rogue e Sabretooth, de Street Fighter Zero estão presentes Ryu, Ken, Chun Li, Zangief, Dhalsim, Charlie e M. Bison, além disso Cammy está de volta e redesenhada. Este pode ser o último game realmente bom a utilizar a placa CPS2 da Capcom.

NINTENDO 64

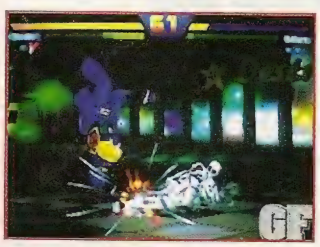
Goemon 5 - Konami
Aventura - N/D
Sem previsão de lançamento

Goemon é um game bem popular no Japão. Sua primeira aparição foi no Famicom (Nintendinho 8 bits), depois o game foi lançado para Super NES (conhecido nos States como Legend of Mystical Ninja) e chegou a ser lançado até para Playstation, agora a Konami já está preparando a sua 5ª versão para o Nintendão. O game tem um estilo de Super Mario 64, com gráficos lindos e totalmentente em 3D. Mais um bom motivo para você comprar um Nintendo 64.

ARCADE

Street Fighter Gaiden - Capcom
Luta - N/D
Sem previsão de lançamento

Demorou para a Capcom resolver lançar uma versão em 3D de Street Fighter. O game usa a mesma placa usada em Star Gladiators, ou seja, uma placa baseada no hardware do Playstation (isso quer dizer que há grandes chances de uma conversão perfeita em pouco tempo para o console da Sony). Todos os elementos de Street estarão de volta, movimentos especiais no estilo Hadouken e Shoryuken, defesa alta, baixa e aérea, 3 botões de soco e 3 de chute e uma barra de Super Combo. A Capcom não promete só manter como também melhorar o sistema de jogo. Uma das novidades será o Guard Break System, basicamente, quanto mais você vai batendo no oponente que fica só se defendendo, poderá quebrar a defesar e aplicar um belo combo. Até agora já tem 7 personagens confirmados: os veteranos Ken, Ryu, Chun Li e Zangief e os novatos Pullum Prina, Doctrine Dark e Skullomania. A Capcom afirmou que além destes 7, haverá mais 3 personagens, mas ainda não se sabe se eles serão originais ou personagens já conhecidos.



TECNOFAX

TRANSCODER UNIVERSAL PARA PLAYSTATION
(RF E AUDIO-VÍDEO)

LANÇAMENTO

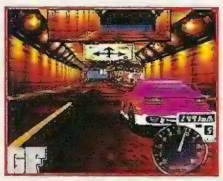
MODULADOR DE RF PARA PLAYSTATION

VENDAS NO ATACADO E VAREJO
ATENDEMOS VIA SEDEX

TECNOFAX
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP01207-000 - São Paulo - S.P.
Fone/Fax: (011) 222-1471

PLAYSTATION

New Ridge Racer - Namco
Corrida - CD
Previsto para dezembro no Japão



Dia 3 de dezembro será o Ridge Racer Day pelo 3º ano consecutivo no Japão. O nome "New Ridge Racer" ainda não é definitivo e pode mudar até o lançamento. Entre as novidades está o Grand Prix Mode, onde você terá que correr e ganhar para conseguir grana e comprar carros melhores. Agora há muito mais carros para você escolher. Todas as pistas são inéditas e o esquema de jogo também mudará um pouco, as trocas de marchas serão bem mais importantes e o relevo da pista também vai dificultar a sua vida.

RAPIDINHAS

Actraiser no Saturn

A Sega do Japão anunciou o primeiro game da Quintet para o Saturn: Act Remix. Na edição passada você ficou sabendo que a Quintet, que antes só desenvolvia games para a Enix, vai começar a desenvolver os seus próprios games. O primeiro será Act Remix, que possui telas de Actraiser 1 e 2 reproduzidas para aproveitar a capacidade do Saturn. O game terá os elementos de simulação de Actraiser 1 e que foi retirado na continuação. Os novos elementos serão: estágios secretos, vozes nas cenas de diálogos, novas magias e muitas outras surpresas.

O primeiro da nova era Capcom

A Capcom já anunciou o primeiro game a utilizar a sua nova placa CPS3, Warzard. O game tem dois estilos de jogo diferentes, o Story Mode no estilo de Dungeons & Dragons (aquele que a Capcom já lançou para Arcade) e o Fight Mode no estilo Street Fighter. No Story Mode você escolhe um personagem e vai detonando monstros e coletando itens para ganhar mais experiência e novos golpes. No Fight Mode você luta contra um adversário usando movimentos no estilo Street Fighter e pode ganhar Versus Points, para deixar seu personagem ainda mais poderoso. Os gráficos de Warzard são maravilhosos, pois a placa CPS3 gera até 36 mil cores simultâneas, enquanto a CPS2 gera apenas 256.

Gráfico Zero

Já imaginou um game sem gráficos, absolutamente nada, nadinha. Esta é a idéia da Warp, produtora de D e Enemy Zero. Todo o conteúdo dos 2 CDs de Real Sound serão exclusivamente sons, talvez uma telinha de apresentação até, mas o resto é som. Não dá para imaginar como pode ser um game assim, mas vindo da Warp só pode ser coisa boa.

Novo Shining

A Sonic Software Planning, divisão da Sega responsável por games como Shining in the Darkness, Shining Wisdom e a série Shining Force, anunciou um novo Shining Game para o Saturn. O nome do game é Shining the Holy Ark e será totalmente em 3D. A SSP promete um enredo mais adulto, com cenas que vão fazer você chorar. O game estará disponível por volta de Dezembro no Japão.

Sonic Atrasado

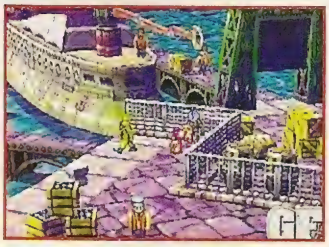
Sonic X-Treme, o primeiro game do porco-espinho para o Saturn foi adiado para o ano que vem por razões desconhecidas. Em compensação, Sonic Blast, o novo game para Mega, também está chegando para Saturn ainda este ano. O game utilizará a capacidade de 32 bits do console para ficar ainda mais animal.

Castlevania está de volta

A Konami acaba de anunciar mais duas versões de Castlevania, uma para Nintendo 64 e outra para Playstation. Ainda não temos detalhes sobre a versão para o novo console da Nintendo. A versão Playstation será Dracula X: Symphony Beneath the Moon. O game terá 3 personagens, todos já conhecidos de games anteriores: Richter Belmont dos primeiros dois games, Maria Larnedd do primeiro Dracula X e Adrian Fahrenheit Tepes de Castlevania III, mais conhecido como o filho de Drácula. Dracula X: SBtM para Playstation sai no Japão em Dezembro.

RPG de primeira no Saturn

Grandia será o próximo game da Game Arts (produtora de Lunar). O game já está sendo produzido há 3 anos e meio (seria um game para Sega CD no começo) e está sendo completado por um time de 150 pessoas (50% a mais do que o time que está produzindo Final Fantasy VII), isso equivale a quase todo o pessoal da Game Arts mais o pessoal da Skywalker Sound (divisão de trilhas sonoras dos filmes de George Lucas) que está produzindo a música. Os gráficos são totalmente em 3D (como quase todos os novos games) e podem ser vistos de qualquer ângulo. O sistema de batalha é parecido com o de Secret of Mana, só que um pouco mais complexo.



Street Fighter 3

Não. Você não leu errado. Você leu Street Fighter "**3**" mesmo. Não é mais um upgrade ou outra versão qualquer e sim o tão esperado "**3**". Agora pense rápido: o game será 2D ou 3D? Se você respondeu 3D está redondamente enganado, Street Fighter 3 será em 2D, como um verdadeiro game da Capcom. Até agora já foram confirmados 10 personagens selecionáveis, mas apenas Ryu e Ken estão de volta, com um look totalmente novo. Os outros são: Sean, um cara que parece similar a Ryu e Ken, Elena, uma mulher vestindo uma roupa super sexy, Yun, um expert em Kung Fu e mais cinco personagens ainda sem nome, uma ninja vestida de negro, um cara forte e cheio de cicatrizes, um homem eletrificado, um boxeador e um mestre de Kung Fu vestido de vermelho (parece similar a Yun). A animação do game é simplesmente indescritível, inacreditável, fantástica. A movimentação dos lutadores é super realista, graças ao poder da nova placa CPS3. A Capcom ainda não deu detalhes sobre o sistema de jogo, mas já se sabe que há duas barras misteriosas, uma abaixo da energia e outra na parte de baixo da tela. Fique esperto para mais informações sobre Street Fighter 3, que provavelmente será o melhor game de luta de todos os tempos.

TECNOFAX

SUPER NINTENDO - NINTENDO
MASTER SISTEM - PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM - HI TOP GAME - JAGUAR
MEGA DRIVE - SEGA SATURN
NEO GEO - PLAYSTATION
NINTENDO 64

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

Assistência Técnica Especializada em Video Games, Acessórios e Componentes Nacionais e Importados

Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 2 Anos.

Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo Japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

Destravamos Nintendo Americano - S/NES - S/Famicon - Mega Drive - Genesis - Saturn PLAYSTATION

Temos modulador de RF para Mega Drive Japonês, Transcoder Interno e Externo para Playstation

Transcodificação de Sega CDX, Jaguar, 3DO, Playstation, Sega Saturn em 2 Horas (2 Anos de garantia)

Adaptadores para Cartuchos Super Famicon e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX INCLUSIVE PARA CONSERTOS

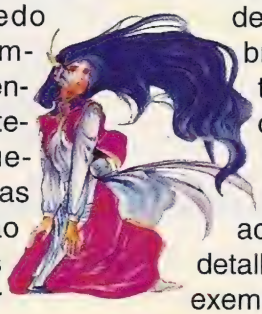
Modulador RF Playstation e Saturn
Transcodificamos TV's

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1° Andar - Conj. 114/115
CEP01207-OOO - São Paulo - S.P.
Fone/Fax: (011) 222-1471

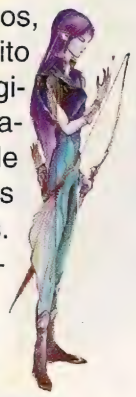
UMA CONTINUAÇÃO DE PRIMEIRA QUALIDADE

Quem curtiu Lufia sabe que é um ótimo game. Agora a Natsume lança a continuação que chega a ser melhor do que o original.

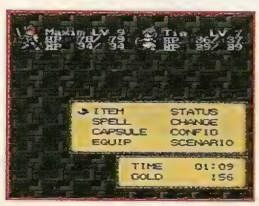


O enredo de Lufia 2 é baseado no início do primeiro game (lembra-se daquela apresentação onde você devia enfrentar os Sinistrals), ou seja, a história de Lufia 2 antecede o original.

O esquema de jogo é bem parecido com o de Lufia 1, mas com muitos elementos novos. É novidade que não acaba mais. Pra começar, os gráficos estão muito mais detalhados, é claro que não chega ao nível de um Chrono Trigger, por exemplo, mas está acima da média. As músicas são realmente impressionantes, ótimas mesmo. A jogabilidade não é lá das melhores, mas não decepciona. A melhor novidade é o esquema de puzzles que você deve resolver nas dungeons, bem no estilão Zelda, do tipo empurrar blocos, carregar objetos, atirar flechas ou bombas para ativar switches e muito mais. Agora as batalhas não são como no game original, você pode ver o inimigo antes de entrar numa batalha e tentar desviar-se. Além disso ainda há os Capsule Monsters que vão ajudá-lo em sua aventura, cassinos onde você pode apostar grana e ficar rico e muito mais. O game consegue ao mesmo tempo, ser bem complexo e fácil de jogar.



Confira agora as estratégias para começar a jogar Lufia 2, e na próxima edição você confere a continuação com mais dicas e estratégias deste game animalesco.



Este é o menu principal (ativado pelo botão X). Com a opção Item você confere e pode usar os seus itens, com Spell dá para usar as magias de seus personagens, na opção Capsule você faz a manutenção de seus Capsule Monsters, com Equip você equipa seus personagens, Status confere as características atuais de cada personagem, Change muda a ordem do seu grupo, Config muda as configurações gerais do game e no Scenario você confere os itens especiais.

COMANDOS

Nas Cidades
A ..... Conversar / Confirmar Escolha
X ..... Ativar Tela do Menu Principal

Nas Batalhas
A ..... Selecionar Opção
B ..... Cancelar Escolha
X ..... Ativar Help de Item, Magia ou Equipamento
R ..... Selecionar Todos os Alvos (apenas se a arma ou magia puder atingir alvos múltiplos)

Nas Dungeons
A ..... Ativar Switches
B ..... Dar Espadadas
X ..... Ativar Tela do Menu Principal
Y ..... Usar Skills
R ..... Trocar Personagens
Select ..... Ativar Menu de Skills

No Menu Principal
A ..... Escolher Opção Selecionada
B ..... Cacelar Escolha
X ..... Ativar Help da Opção Selecionada

Agora há balões que expressam os pensamentos dos personagens, bem original.

Os capsule monters ajudam nas batalhas, eles agem por conta própria. São 7 no total.

Nas igrejas, você pode salvar o seu progresso, curar personagens envenenados e também curar personagens amaldiçoados.

Você pode equipar seus personagens diretamente pelo menu de compra, basta apertar o botão A com o cursor sobre o personagem que você deseja equipar.

Para conferir se um equipamento possue IP antes de comprar, aperte X, se aparecer a marca "IP", aperte → para conferir a habilidade especial do equipamento.

Ao contrário da maioria dos games, em Lufia II você não aprende as magias ganhando experiência, mas sim comprando-as nos Spell Shops.

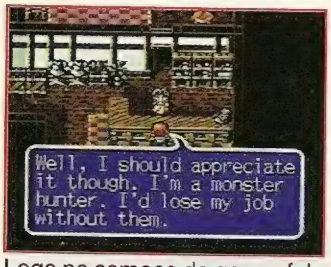
SUPER NES			
LUFIA 2: RISE OF THE SINISTRALS			
NATSUME / TAITO	-	24 MEGA	
RPG	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	87	JOGABILIDADE	84
MÚSICA	93	DIFICULDADE	82
EF. SONOROS	84	ORIGINALIDADE	89
DIVERSÃO	92	CLAS. FINAL	88

CRÍTICA

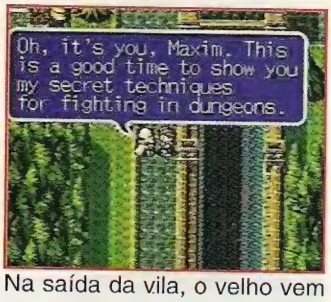
Um RPG animalizante, que mistura elementos de vários games do gênero, o resultado é: diversão pra dar e vender.

Elcid

Fale com Tia e compre a espada Rapier ou o Small Shield. Saia da casa e fale com as pessoas para obter dicas. Ao sair da vila, fale com o velho e siga para o sul.



Logo no começo do game, fale com Tia e compre alguma coisa com ela.

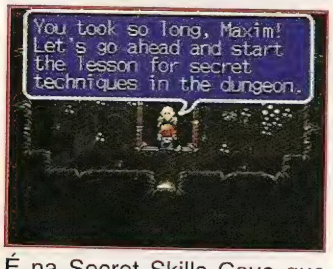


Na saída da vila, o velho vem para falar sobre uma dungeon onde ele treina.

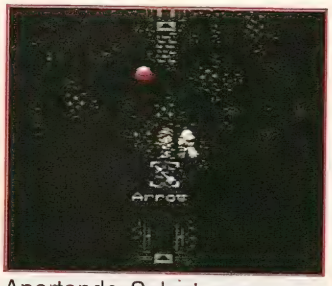
Siga para o sul para encontrar a dungeon que o velho falou.

Secret Skills Cave

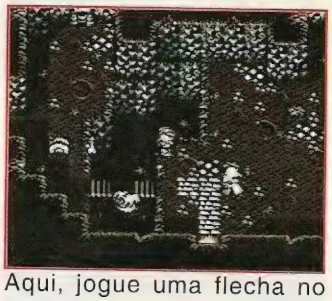
Vá seguindo o velho e seguindo suas dicas até passar por todas as salas da caverna.



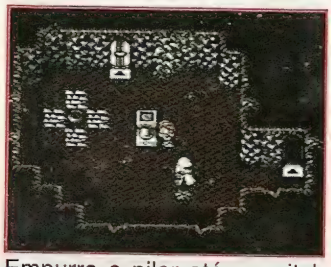
É na Secret Skills Cave que você vai pegar as manhas e começar a adorar este game.



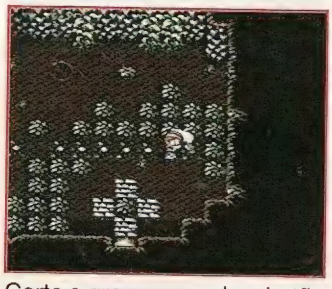
Apertando Select aparece o menu de Skills. Até este ponto você só possui a flecha, que paralisa os inimigos e evitando, assim, as batalhas, mas no começo é bom não evitar as batalhas para poder ganhar experiência.



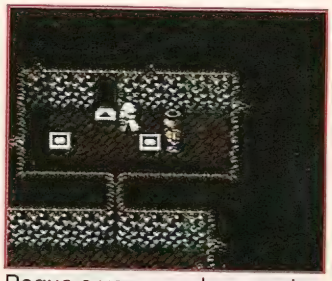
Aqui, jogue uma flecha no switch que está do outro lado para ativar a ponte e prosseguir.



Empurre o pilar até o switch para abrir a porta. Na saída desta sala o velho vai dar a magia Reset, que serve para voltar tudo ao estado normal, ou seja, se você empurrar algo errado ou qualquer coisa assim, use a magia Reset que se encontra no anel de Skills (botão Select).



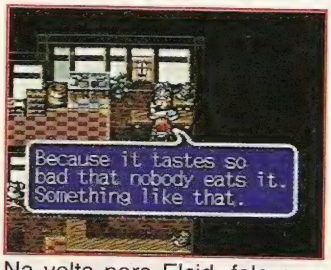
Corte a grama usando o botão B, o switch que abre a porta desta sala está debaixo de uma das moitas.



Pegue o vaso e coloque sobre o switch da direita para abrir a parede e depois pegue o outro vaso e deixe sobre o switch esquerdo para abrir a porta.

Elcid

Fale com Tia no Shop. Após o almoço, um garoto vem avisar da aparição de monstros na caverna que leva para Sundletan. Siga para o norte.

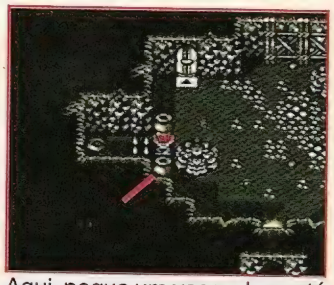


Na volta para Elcid, fale com Tia para ter um almoço.

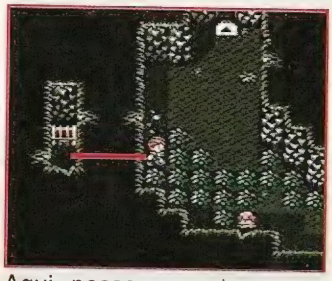
Saindo de Elcid, siga para o norte para encontrar a caverna que leva para Sundletan e verificar o que está acontecendo.

Cave to Sundletan

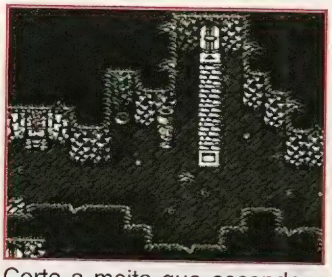
Atravesse-a. Destrua Lizard Man para conseguir a chave para a saída da caverna. Fale com Iris. Use a chave na porta para sair da caverna e siga para o nordeste para ir à Sundletan.



Aqui, pegue um vaso e leve até o local indicado, depois pegue o outro vaso leve até o mesmo local, vire o seu personagem utilizando o botão R e coloque o vaso para cima, então pegue o primeiro vaso novamente e coloque-o no switch para abrir a porta e conseguir uma Life Potion.

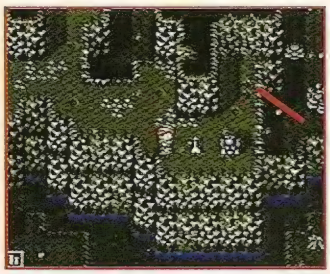


Aqui, passe por esta passagem secreta no local indicado para pegar o baú escondido com um Antidote.

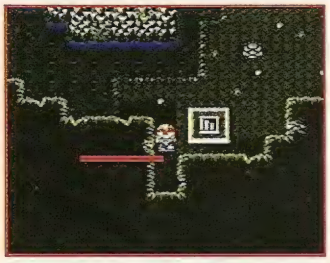


Corte a moita que esconde o switch e coloque o vaso sobre ele para abrir a porta.

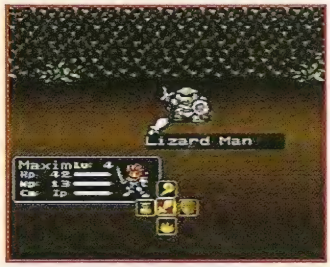
Agora você deverá empurrar os blocos e enfrentar, no mínimo, dois inimigos para poder descer a escada.



Atire uma flecha neste switch para ativar a ponte e desça pelo local indicado.



Siga pelo local indicado para descobrir uma passagem secreta que leva a uma Hide Armor e um Magic Jar.



Vencer este lagarto tonto não é um trabalho difícil. Apenas ataque e use itens de cura se necessário, vencendo-o você ganha a chave da caverna.

Depois de detonar com o Lizard Man, Iris conta alguns segredos a Maxim.

Use nesta porta a chave que você ganhou detonando o Lizard Man.

Agora siga para o nordeste para chegar em Sundletan.

Sundletan

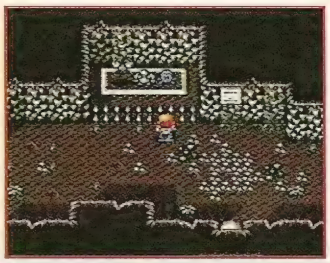
Chegando em Sundletan você vai logo perceber os terremotos. Fale com os moradores para saber mais sobre o causador dos terremotos. Compre itens de cura, há também alguns equipamentos com IP, compre o que der. Saindo da vila, siga para noroeste para encontrar a dungeon onde está o causador dos terremotos.

Lake Cave

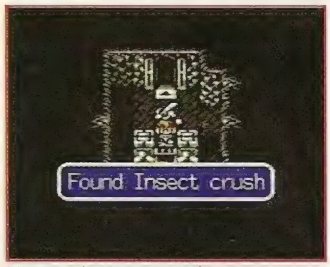
Pegue a Lake Key, use-a na porta que leva ao Big Catfish, o causador dos terremotos, detone-o e volte para Sundletan.

Logo na entrada, ative o switch com a flecha e construa uma ponte com os pedaços de madeira.

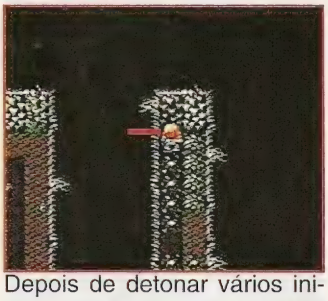
Nesta sala há um falcão, um sapo e um besouro, detone os três e lembre-se da ordem em que você os derrotou.



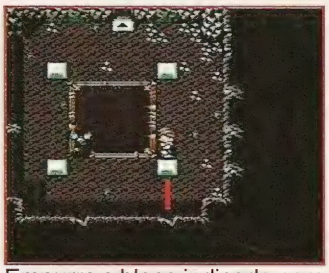
Agora atire uma flecha em cada inimigo, na mesma seqüência em que você os detonou.



Fazendo isto você vai abrir a porta que o leva a Insect Cruch, uma espada bem poderosa contra os insetos.

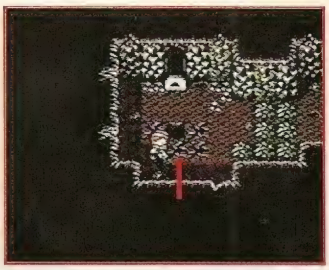


Depois de detonar vários inimigos para conseguir uma Speedy Ring, siga por esta passagem secreta que leva a um item Miracle.



Empurre o bloco indicado para achar uma escada escondida.

Aqui você deverá formar um triângulo apontando para cima para abrir a porta e pegar a Lake Key, empurre os blocos da ponta para baixo e depois o bloco de baixo para cima.



Agora caia pelo buraco indicado para ativar o switch e abrir a porta que está no andar de baixo.

Há quatro pedaços de madeira aqui, construa a primeira ponte com três deles, leve o quarto e deixe no local indicado para depois ativar o switch, logo depois você encontra uma porta que é aberta com a Lake Key.

Detonar o Big Catfish é fácil, apenas ataque e use itens de cura sempre que necessário, é bom ter várias potions.

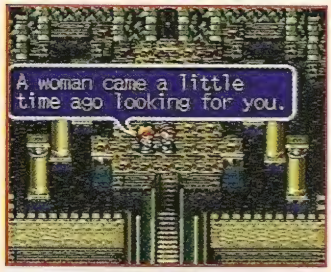
Sundletan

Durma para se recuperar, salve o seu progresso na igreja, atualize os seus itens e equipamentos e fale com o pessoal.

Você fica sabendo que uma garota esteve na vila à sua procura.

Shrine to Alunze Kingdom

Seguindo para o leste você vai encontrar o Shrine que leva ao Alunze Kingdom. Fale com o cara. A ponte está quebrada, volte para a Lake Cave.



A mesma garota esteve atrás de você também no Shrine to Alunze Kingdom.

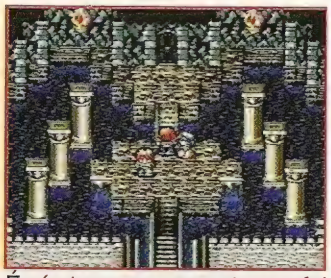
Lake Cave

Encontre Tia, salve-a dos monstros. Ela entra para o seu grupo. Depois volte para o Shrine.

A garota que estava procurando por Maxim é Tia. Salve-a dos montros e ela entra para o seu grupo.

Shrine to Alunze Kingdom

Agora que a ponte foi concertada, basta atravessar.



É só atravessar a ponte que foi concertada para seguir ao Alunze Kingdom.

Atravessando o Shrine, siga para o sul para encontrar esta floresta, entre.

Foomy Woods

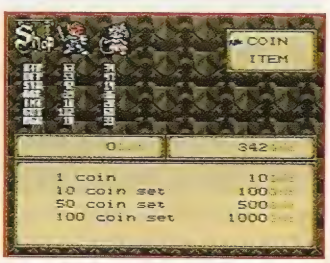
Fale com o cara na entrada e responda "Yes" para a pergunta que ele faz. Fique em frente a fonte para conseguir o seu primeiro Capsule Monster.

Este é Jelze, o primeiro dos sete Capsule Monster.

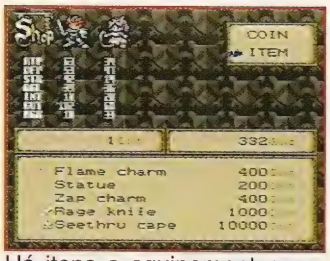
Siga para o norte para encontrar o Alunze Kingdom.

Alunze Kingdom

Há um Mini-Cassino na cidade, você pode ganhar muita grana e comprar equipamentos e itens especiais. Atualize seus itens e equipamentos.



No cassino você deverá trocar seu Gold por Coins para poder apostar na Slot Machine.



Há itens e equipamentos poderosos para comprar com as coins que você conseguir na Slot Machine, o Seethru Cape, por exemplo, tem como IP o item Miracle, mas custa uma fortuna.

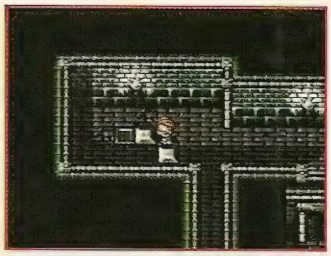
Se você conseguir um 7 triplo na Slot Machine (e vai ter que penar muito para isto), você vai ganhar 1000 coins, é grana pra caramba.

Alunze Castle

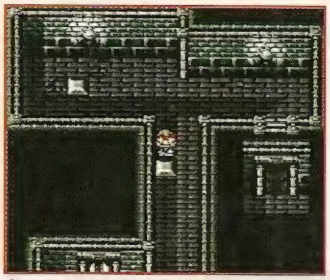
Há um Mini-Cassino na cidade, você pode ganhar muita grana e comprar equipamentos e itens especiais. Atualize seus itens e equipamentos.

Dois caras estranhos (e muito tontos) enganam todos e roubam a coroa do Rei, agora você deve segui-los.

Eles estão na dungeon do castelo, siga-os.

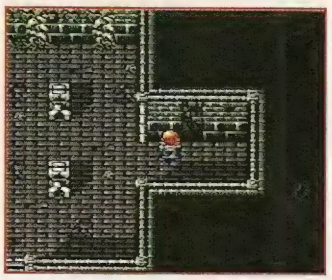


Aqui, empurre o primeiro bloco para baixo e depois coloque o outro sobre o switch para abrir mais a passagem.

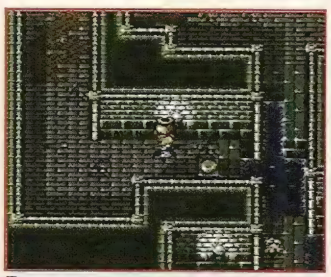


Agora empurre o primeiro bloco rente à parede esquerda para deixá-lo sobre outro switch.

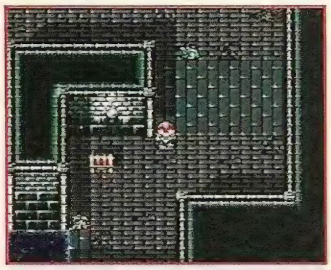
Você vai encontrar a bomba. Ela pode ser acessada pelo Skill Ring (botão Select) e usada com o botão Y, assim como a flecha. A bomba explode após seis ações de seu personagem.



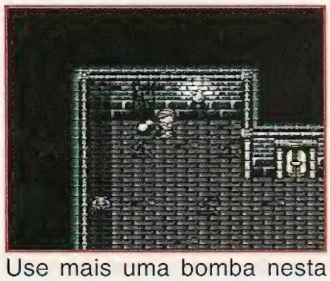
Use uma bomba nesta parede rachada para abrir caminho.



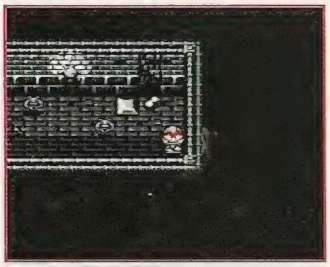
Pegue o vaso e deixe sobre este switch para ativar uma ponte.



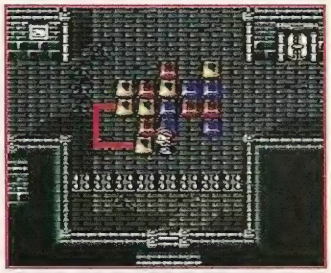
Com o switch ativado, além de descer pela escada, você pode também pegar este baú com um Headband.



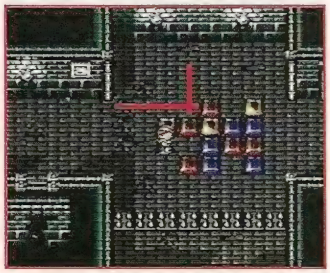
Use mais uma bomba nesta parede rachada.



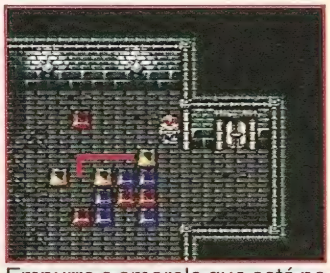
Mais uma parede rachada. Depois disso você terá que resolver um puzzle no estilo Tetris.



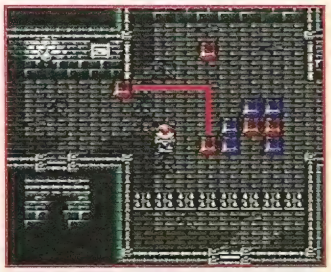
Neste puzzle, você terá que alinhar três, ou mais, blocos da mesma cor até eliminar todos. Primeiro empurre o amarelo que está embaixo para o local indicado.



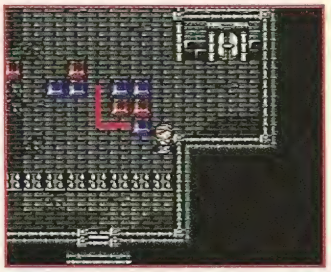
Agora afaste estes dois blocos vermelhos na direção correta.



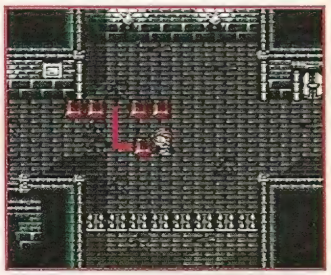
Empurre o amarelo que está no alto para eliminar os outros blocos amarelos.



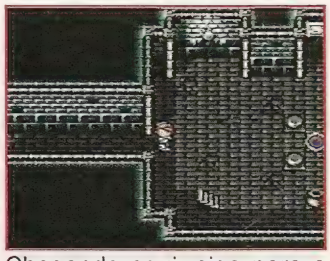
Agora coloque este bloco vermelho no local indicado.



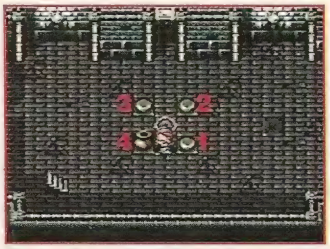
Deixe os azuis nesta posição e empurre o que sobrou para eliminar os outros quatro.



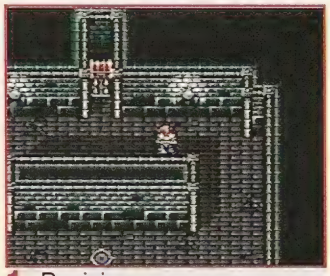
Agora faça o mesmo com os vermelhos que sobraram e pronto, resolvido.



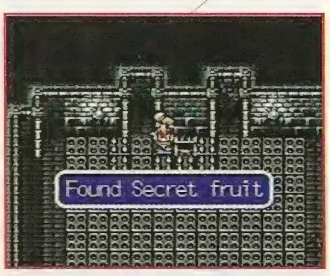
Chegando aqui, siga para a esquerda e empurre o bloco que der.



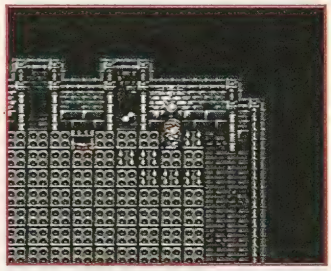
Coloque o vaso sobre os switches e entre nos transportadores na ordem indicada.



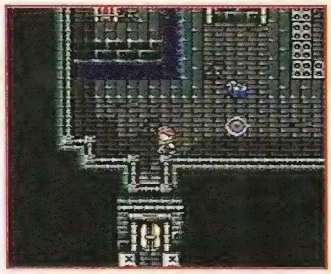
1: Posicione o seu personagem exatamente no local da foto e segure ↓ por um tempo, depois siga para a esquerda para encontrar um inimigo, derrotando você poderá pegar o baú com a Light Knife.



2: Aqui você encontra um labirintozinho fácil e consegue uma Secret Fruit, que serve como alimento para o Capsule Monster.



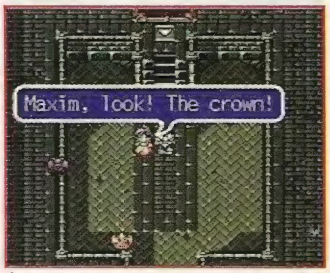
Para encontrar esta passagem secreta, logo que entrar na sala nº 2, aperte ↓ e siga para a direita e depois para cima, coloque uma bomba na parede rachada e entre para pegar um Miracle.



3: Entre pela porta logo abaixo e empurre o bloco, depois volte.

4: Detone todos os inimigos para abrir a porta e poder passar.

Finalmente você encontra os dois idiotas que roubaram a coroa do Rei. Eles tentam acabar com Maxim e Tia, mas acabam se dando mal.



Agora pegue a coroa e volte para entregá-la.

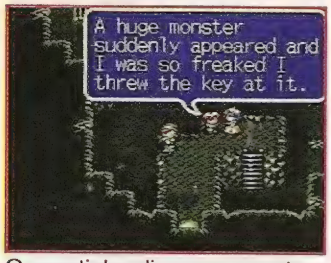
Devolvendo a coroa ao Rei, você ainda ganha uma graninha.

Alunze North Shrine

Ao sair do Alunze Castle, siga para o norte para achar o Shrine. Um garotinho perdeu a chave que abre a porta do Shrine e você terá que recuperá-la.

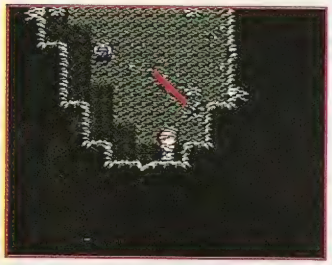
Alunze Northwest Cave

Seguindo para o oeste você encontra mais uma dungeon. O garotinho que perdeu a chave está aqui. Detone o chefe e recupere a chave do Shrine.



O garotinho diz que encontrou o monstro e jogou a chave nele. Agora cabe a você recuperá-la.

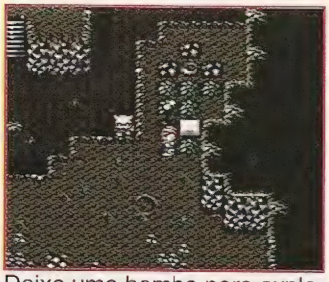
Nesta parte não detone nenhum inimigo. Deixe os vasos sobre os switches e espere um inimigo passar por cima do terceiro switch e abrir a porta para você.



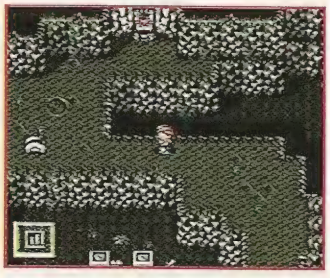
Caia pelo local indicado para achar uma passagem secreta.

A Horse Rock é um ótimo acessório, não esqueça de se equipar com ela.

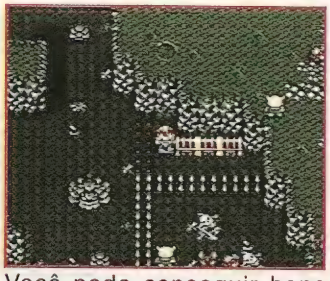
Deixe este vaso exatamente nesta posição para ativar a escada do outro lado do rio.



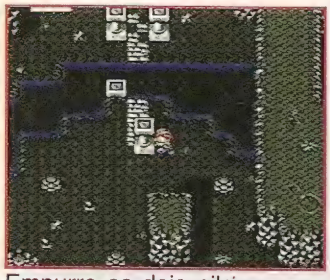
Deixe uma bomba para explodir as moitas e empurre o bloco para cima até deixá-lo sobre o switch.



Não se esqueça de ativar mais este switch com uma flecha, mas de longe.

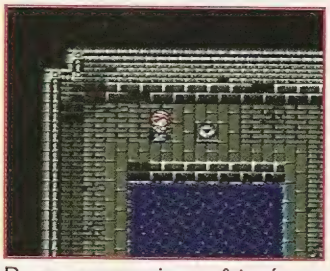


Você pode conseguir bons itens nestes baús, mas se optar por pegá-los, terá que enfrentar todos os inimigos para poder prosseguir.

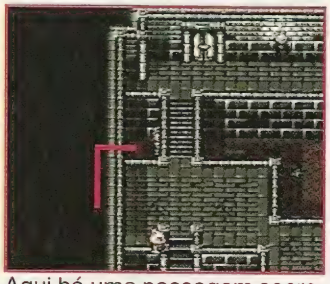


Empurre os dois pilares para formar uma ponte e passar para o outro lado.

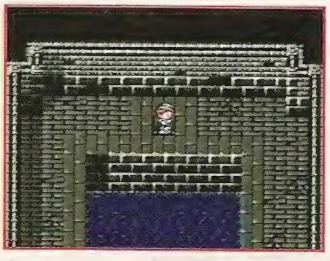
Se você ativou aquele switch que tinha que explodir as moitas, poderá conseguir este Jet Helm.



Para prosseguir, você terá que ativar mais este switch, que faz a água descer.

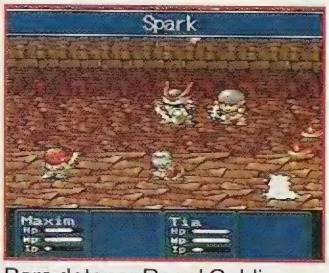


Aqui há uma passagem secreta que leva a um Miracle.



Agora ative mais este switch para fazer descer mais água.

Antes de enfrentar o chefe você vai poder se refrescar, recarregando HP, MP e salvando o seu progresso.



Para detonar Regal Goblin, use o ataque de Maxim e deixe Tia cuidar dos inimigos "extras" com magias, use itens ou magias para recuperar HP sempre que necessário.

Detonando o chefe você recupera a chave para o Shrine.

Alunze North Shrine

Agora, com a chave em seu poder, você poderá seguir para Tanbel, onde você encontrará Guy, mas só na edição que vem.

Use a chave para abrir a porta, siga para Tanbel e espere pela próxima edição.

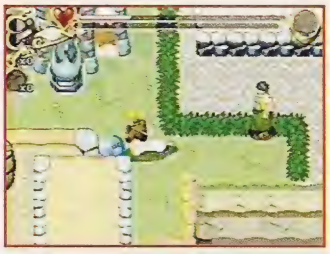
THE LEGEND OF OASIS

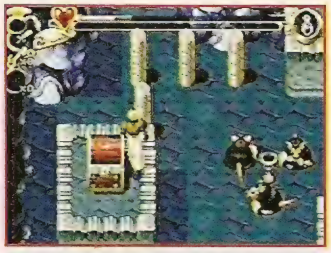
DO MEGA PARA O SATURN COM O MESMO PIQUE

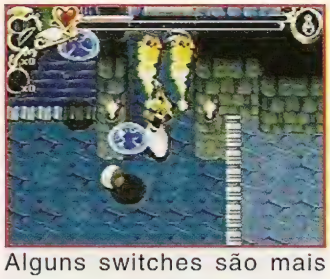
Lembra daquele RPG alucinante do Mega Drive chamado Beyond Oasis? Agora a Sega resolveu fazer uma continuação arrasadora para o seu 32 bits. The Legend of Oasis já saiu no Japão há algum tempo, mas só agora chegou nos States. O game continua no mesmo esquemão do primeiro, ou seja, muita ação e puzzles na medida certa, você vai ter que detonar uma rapa de inimigos e ainda terá que rachar a cuca para resolver quebra-cabeças animalescos.

Os gráficos estão muito bons, com um colorido forte e personagens grandes, mas sem muitos efeitos especiais. As músicas são de Yuzo Koshiro, o mago do som (aquele de Super Adventure Island, Streets of Rage, Actraiser, entre outros), mas desta vez ele não caprichou tanto assim. A jogabilidade é muito boa, garantindo a sua diversão.

Se você detonou na versão Mega, vai simplesmente adorar esta versão para 32 bits.

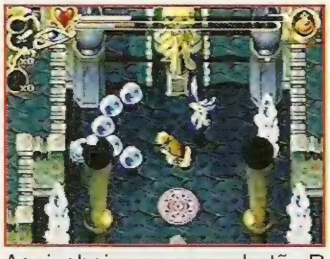

Você pode usar objetos e pessoas para alcançar lugares altos.

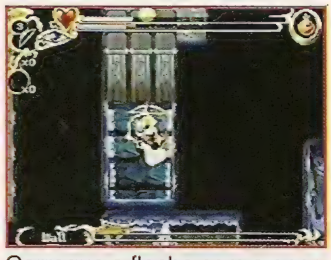

Pule pelos pilares para pegar o arco-e-flecha.

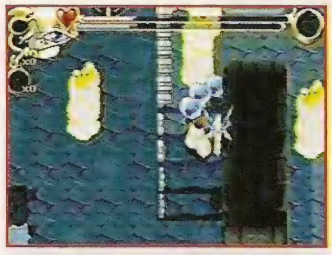

Alguns switches são mais difíceis de acionar, aqui, use uma flecha.

Jogue flechas para cima e você descobrirá um switch, suba e pegue o scroll.

Detone o primeiro chefe usando o Rolling Slash com a faca.


Aqui, abaixe-se com o botão R e congele o pilar para subir.


Carregue a flecha com a energia e jogue uma através da parede para ativar o switch.


Na volta, apague os fogos com a habilidade do espírito da água.

Golpes Especiais

Faca

Thrust Forward: →→ + B
Rolling Slash: →←→ + B, B, B
Spinning Edge: 360° + B

Arco-e-Flecha

Spread Arrow: →←→ + B

Cajado

Buster Hammer: →←→ + B
Beat Drop: C + B (durante o salto)

Espada

Diving Crash: →→ + B
D. Smash: →↑←↓→←→ + B
Skull Breaker: C + B (durante o salto)

Comandos

A ..... Invocar Espírito / Usar Magia
B ..... Ataque / Conversar
C ..... Pulo
X ..... Carregar Arma com Energia do Espírito
X, X ..... Dispersar Espírito
Y ..... Jogar Bomba
Z ..... Selecionar Arma
L ..... Mostrar Objetos Escondidos
R ..... Abaixar
Start ..... Ativar Tela de Status
→→ ..... Correr

SATURN

THE LEGEND OF OASIS			
SEGA	-	CD	
RPG / AÇÃO	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	85	JOGABILIDADE	89
MÚSICA	86	DIFICULDADE	87
EF. SONOROS	85	ORIGINALIDADE	90
DIVERSÃO	88	CLAS. FINAL	87

CRÍTICA

O game ficou ainda melhor que a versão Mega Drive e as músicas são de Yuzo Koshiro, o mago do som.

WORLD HEROES PERFECT

Se você fizer o Ultimate Attack com a barra Hero Cheia, o golpe vai sair ainda mais arrasador.

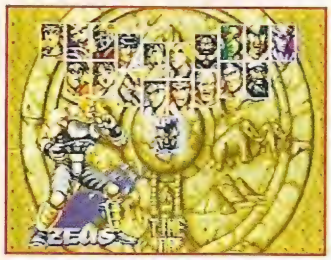
Entre no menu "Options" e deixe a configuração de Joystick no Type 3, é a melhor.

Esta versão de WHP tem um menu exclusivo com golpes, técnicas e imagens.

Alguns golpes ficam mais poderosos com a barra de Hero cheia.

Dicas

Sua barra de Hero (no canto inferior da tela) vai enchendo conforme você bate no inimigo. A configuração de joystick type 3 é a melhor, com ela você pode fazer golpes como o Fireball Slug Trick de Fuuma (↓↙←↓↙←↓↙← + XYA), apenas fanzendo o comando e apertando o botão R, que equivale aos botões X+Y+A, assim, golpes feitos com A+B você pode apenas apertar C e assim por diante (veja comandos).



Todos os personagens já estão disponíveis logo de cara sem a necessidade de truques, inclusive Zeus, Neo Dio e Gokuu.

MAIS NEO GEO NO SEU SATURN

Quem tem um Saturn, curte os games animais do Neo Geo, e adorou TKOF95 (Gamers Nº 9) e Fatal Fury 3 (Gamers Nº 10), agora vai se amarrar em World Heroes Perfect.

Esta é a melhor versão de World Heroes já lançada e a conversão ficou ainda melhor que o original. Os gráficos estão com uma fidelidade incrível. As músicas são as mesmas da versão para Neo Geo CD, dispensando maiores comentários. A jogabilidade é muito boa, apesar de ser um pouco rápida. O mais impressionante mesmo é que com tudo isso, o load time ainda é curtíssimo, coisa de 3 ou 4 segundos por luta, mesmo sem usar um cartucho de ROM, como em TKOF95.

Todos os personagens estão disponíveis, inclusive os chefões Zeus e Neo Dio e o secreto Gokuu, sem a necessidade de truques, totalizando 19 personagens.

World Heroes Perfect já fez sucesso nos arcades e Neo Geo e esta versão para Saturn está ainda mais animal, jogue e confira.

Obs.: não descolamos os Super Attacks e Special Attacks de Janne, J. Carn, J. Max e Ryoko, mas você pode conferir seus Ultimate Attacks. Os golpes marcados com (H) ficam mais fortes se forem acionados com a barra Hero cheia. Os golpes do tipo Ultimate Attack só podem ser feitos com a barra de energia piscando. O golpe Fireball Slug Trick de Fuuma só pode ser feito com a energia piscando e a barra de Hero cheia. O (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por 2 segundos. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito basta inverter os comandos.

Comandos (Configuração Type 3)

A	Chute Fraco
B	Chute Médio
C (A+B)	Chute Forte
X	Soco Fraco
Y	Soco Médio
Z (X+Y)	Soco Forte
L (Y+A)	Provocação
R (X+Y+A)	Ameaçar Golpe
→→ ou ←←	Corrida

SATURN

WORLD HEROES PERFECT			
SNK / ADK	–	CD	
LUTA	–	1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	88	JOGABILIDADE	91
MÚSICA	89	DIFICULDADE	73
EF. SONOROS	87	ORIGINALIDADE	87
DIVERSÃO	93	CLAS. FINAL	89

CRÍTICA

A melhor versão de World Heroes foi convertida com total perfeição para o Saturn e o load time é rapidíssimo.

BROCKEN

Super Attack

Rocket Punch
↓↘→ + soco
German Missile
↓↘→ + chute
Hurricane Arm
↓→↘ + soco (H)
German Bomb
←→ + chute
Spark Thunder
soco rapidamente

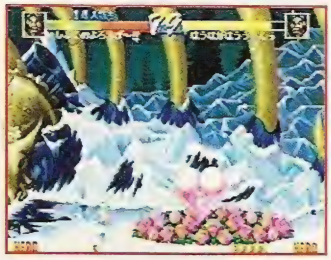
Special Attack

Flying Tiger Kick
↘ + AB durante o pulo

Ultimate Attack

German Explosion
YA, YA, XYA

RASPUTIN



Super Attack

Fireball
↓↘→ + soco
Thunder Ball
←↙↓↘→ + soco
Keball
↓↙← + soco
Axle Spin
↓↙← + chute (H)

Special Attack

Kossack Dance
↓↘→ + chute

Ultimate Attack

The Secret Garden
↓↙←→ + XA

FUUMA

Super Attack

Reppu Zan
↓↘→ + soco (H)
Double Reppu Zan
↓↘→↓↘→ + soco (H)
En Ryu Ha
→↓↘ + soco
Ninpo Furin Kazan
↓↙← + chute
Jumping Dragon Throw
→↘↓↙← + soco (no ar)

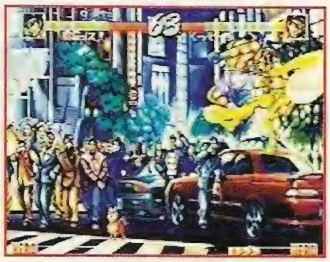
Special Attack

Siranui
XY (de perto, no ar)
Hien
pule duas vezes
Karura
→ (no ar, no canto da tela)

Ultimate Attack

Exploding Atomic Crash
→↘↓↙←↖ + XY
Fireball Slug Trick
↓↙←↓↙←↓↙← + XYA

JACK



Super Attack

Mixer Crush
↓↘→ + soco
Iron Crawl
↓↘→ + chute
Knee Smasher
↓↙← + chute (H)

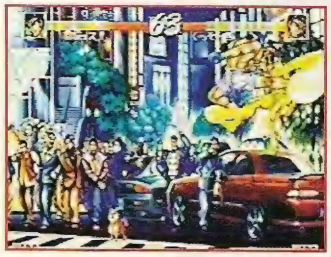
Special Attack

Triangle Jump
→ (no ar, no canto da tela)

Ultimate Attack

The Great Hero of the Three Kingdoms
(c) ↓↑ + YB

SHURA



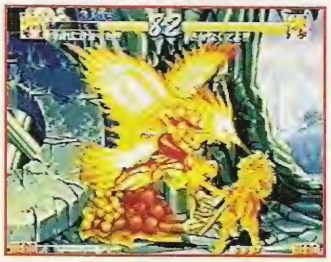
Super Attack

Tiger Frong
(c) ←→ + soco (H)
Tiger Claw
(c) ←→ + chute (H)
Muetai Kick
↓↑ + chute
Double Knee Kick
↓↘→ + chute

Ultimate Attack

The Muetai Machine Gun
↓↙←↙↓↗ + YB

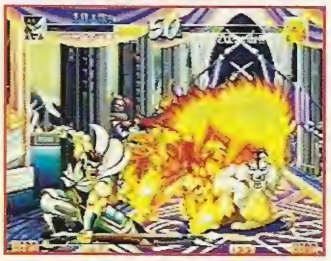
JANNE



Ultimate Attack

Fire Bird
→↓↘→↗ + XY
The Angel Arrow
↓↙←↓↘→ + YAB

RYOFU



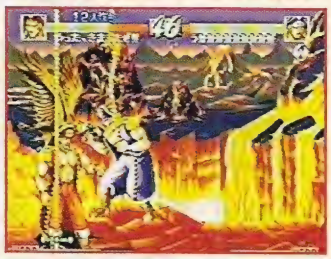
Super Attack

Fist of flame
↓↙← +soco (H)
Spear of Destruction
soco rapidamente
Psychic Kick
←↙↓↘→ + chute (no ar)
Spear Head Boogie
↓↘→ + soco

Ultimate Attack

The Giraffe Bomber
→↘↓↙←↖ + AB

MUSCLE POWER



Super Attack

Muscle Bomber
(c) ←→ + chute
Super Drop Kick
↓↘→↗ + chute
Tornado Breaker
360° + soco (de perto) (H)

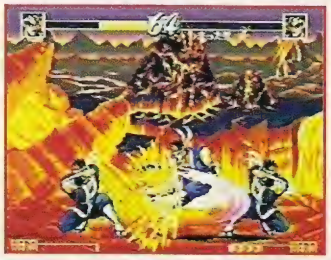
Special Attack

The Guillotine Drop
↓ + AB (no ar)

Ultimate Attack

The Super Dangerous Giant Breaker
↓↘→←↙↓ + XY

HANZOU



Super Attack

Rekko Zan
↓↘→ + soco
Double Rekko Zan
↓↘→↓↘→ + soco
Koh Ryu Ha
→↓↘ + soco (H)
Ninpo Koh Rin Kazan
↓↙← + chute
Ninja Leg Lariat
↓↘→ + chute
The Ninja Teleport
↓↑ + X, Y, XY, A, B, ou AB

Special Attack

Izuma Slash
↓ + Y (no ar)
Double Jumping
pule duas vezes

Ultimate Attack

Slice the Shimmering Light
→←↙↓↘→ + XA

KIM DRAGON

Super Attack

Dragon Kick
↓↑ + chute (H)
The Hundred Blows
soco rapidamente
Leaping Foot Slice
↓↘→ + chute
The Hundred Kicks
↘↓↙← + chute

Special Attack

Triangle Jump
→ (no ar, no canto da tela)

Ultimate Attack

The Dragon Super Finish
→←→ + YB

C. KIDD

Super Attack

Shark Knuckle
(c) ←→ + soco (H)
The Shark Upper
(c) ↓↑ + soco
Pirate Ship Blast
↓↘→ + soco
Spiral Kick
(c) ←→ + chute
The Hyper Dash Kick
→↘↓↙← + chute

Special Attack

Shark Kick
↘ + AB (no ar)

Ultimate Attack

Pirate Punishment
←↓↙ + YA

MUDMAN

Super Attack

Mudman Attack
↓↘→ + soco (H)
Mud Gyro
↓↑ + soco
Mud Cutter
↓↙← + soco
Mud Launcher
↓↘→ + chute

Special Attack

Head Sliding
↘ + chute

Ultimate Attack

Heavens Blows
→↘↓↙←→ + XY, YA ou AB

GOKUU

Super Attack

The Pouncing Clobberer
→↓↘ + chute
The Jumping Pounder
↓↑ + soco
The Stone Drop
→↘↓↙←↖↑ + chute (no ar)
The Genie Sucker
↓↙← + YAB
The Cloud Calling Attack
→↘↓↙← + chute

Special Attack

The Trample
↓ + B (no ar)
The Squat Walk
↙ ou ↘
Triangle Jump
→ (no ar, no canto da tela)

Ultimate Attack

The Silent Pounce
↓↙←↓↘→ + XA

ERICK

Super Attack

Y Gir's Halberd
↓↙← + chute
Thor's Hammer
↓↙← + chute
Blizzard Breath
←↙↓↘→ + soco (H)
Long Horn
(c) ←→ + soco

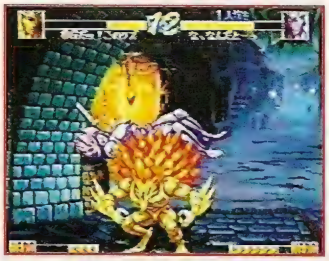
Special Attack

The Seal Press
↓ + AB (no ar)

Ultimate Attack

The Whale Snarfer
↓↙←↙↓↘ + YB

NEO DIO



Super Attack

Sonic Saber
↓↘→ + soco
Gran Saber
↓↘→ + chute
The Burning Claw
↓↙←→ + soco
The Freezing Claw
↓↙←→ + chute
Break Thunder Claw
↓→↘ + soco
Rolling Smash
↙↘↑ + chute
Meteo Smash
↙↘↑ + chute (no ar)

Special Attack

Slide Blade
↘ + chute
Triangle Jump
→ (no ar, no canto da tela)

Ultimate Attack

The Ultimate Beast
↓↙←→ + YAB

J. CARN

Ultimate Attack

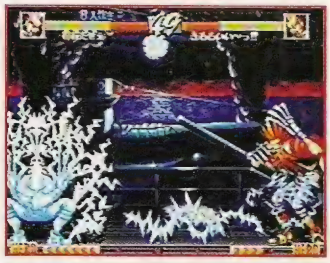
The Fire Blast
→←↙↓↑ + XA

RYOKO

Ultimate Attack

The Mugger Throw
→←↙↓↘→ + YAB

J. MAX



Ultimate Attack

The Hiper Johnny Special
→←↙↓↘→ + XA

ZEUS

Super Attack

The Gigger Smasher
↓↙←↙↓↘→ + soco
The Megaton Punch
↓↘→ + soco

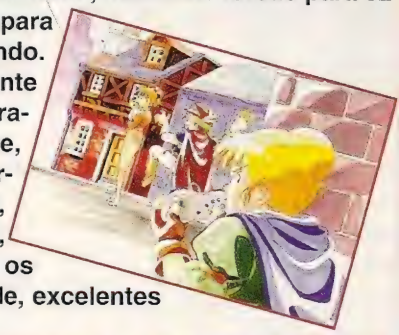
Ultimate Attack

The Atomic Hit
↓↙←↙↓↘→←→ + XY

ALBERT ODYSSEY GAIDEN

UM SUPER RPG DA SUNSOFT PARA O SATURN

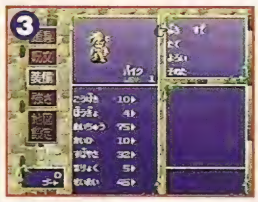
A Sunsoft acaba de lançar Albert Odyssey Gaiden: Lengend of Eldean, um RPG animalesco para o Saturn. Albert Odyssey já foi lançado há algum tempo atrás para Super Famicom, mas esta versão para 32 bits é totalmente nova e nem se compara com a versão para o console da Nintendo.



Os gráficos são impressionantemente detalhados, com efeitos especiais raramente vistos com tamanha qualidade, principalmente as magias, que são arrasadoras. O som é de cair o queixo, as músicas são detonantemente lindas, mas o que mais chama a atenção são os efeitos sonoros da mais pura qualidade, excelentes mesmo. Já a jogabilidade é um pouco lenta, mas nada muito grave.

Este é o submenu de itens. Os itens apagados não podem ser usados.

Este é o submenu de magias. As magias apagadas não podem ser usadas.



No submenu Equip, você pode equipar-se com armas, armaduras, escudos e acessórios.

No Status você confere as habilidades de seus personagens.

No último submenu, além de conferir a sua posição no mapa, você também pode escolher se o cursor vai ficar na memória ou não, carregar um jogo já salvo e escolher entre som Stereo ou Mono.

A maior mancada do game é o load time entre as batalhas, que não chega a ser muito grande, mas como as batalhas acontecem constantemente, isso acaba atrapalhando um pouco.

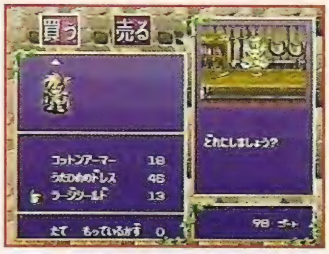
O esquema de jogo é uma mistura de Lunar com Shining Force e Final Fantasy. Quando você está nas cidades, no mapa ou em uma Dungeon, o esquema é de Lunar. Nas batalhas, o menu de opções é bem parecido com o de Shining Force, mas o estilo dos personagens é de Lunar. Já o enredo é tão bom quanto um Final Fantasy, ou seja, totalmente viciante, parece até uma novela.

Comandos

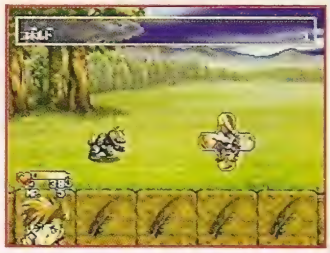
A ou C ..... Conversar / Confirmar escolha / Procurar
B ..... Cancelar escolha
Start ..... Ativar menu principal

Este é o menu principal, siga a numeração para saber o que significa cada submenu.

Quem procurava por um bom RPG para o Saturn e não tinha muitas opções, vai curtir demais Albert Odyssey Gaiden, este só merece elogios. Agora confira as dicas e estratégias, na próxima edição tem mais.



Na hora de comprar equipamentos, escolha apenas aqueles que melhoram os personagens (indicados com a setinha para cima).



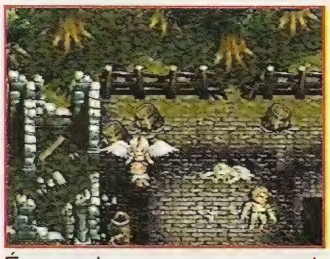
Nas batalhas, a opção do meio ataca, da esquerda defende, da direita usa item, a de cima usa magia e a de baixo foge da batalha.

Dicas

Sempre que você chegar em uma cidade nova, converse com todos que encontrar, procure por vasos com itens dentro, compre novos equipamentos, venda os equipamentos velhos e compre itens se precisar, dentro de algumas casas também há baús com itens e grana. Quando conseguir um personagem novo, equipe-o com novos equipamentos e teste as suas habilidades em batalhas fáceis para conhecer bem o seu novo aliado. Você só pode salvar o seu progresso nos Save Points, portanto não perca um.

SATURN				
ALBERT ODYSSEY GAIDEN: LEGEND OF ELDEAN				
SUNSOFT	-	CD		
RPG	-	1 JOGADOR		
GRÁFICO	92	JOGABILIDADE	87	
MÚSICA	93	DIFICULDADE	81	
EF. SONOROS	97	ORIGINALIDADE	88	
DIVERSÃO	91	CLAS. FINAL	91	
CRÍTICA				
Finalmente um ótimo RPG para o Saturn, com gráficos arrepiantes, um som duca e um enredo intrigante.				

Os monstros estão botando fogo numa pequena vila. Um homem corajoso tenta escapar, protegendo sua mulher e seu filho.

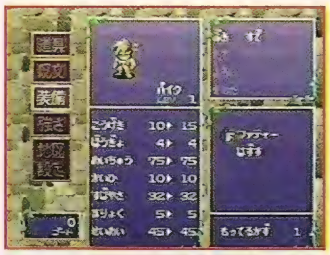


É um anjo, que vem para salvar o garotinho, levando junto a espada de seu pai. Aí começa a nossa aventura.

Sem piedade nenhuma, os monstros matam o homem e sua mulher.

O garotinho é Paiku, e agora ele já é um jovem garoto. Ele será o personagem principal. Logo depois de acordar, pegue a espada que pertenceu a seu pai, sobre a mesa.

Quando tudo parecia perdido para o pobre bebezinho, eis que surge uma luz intensa e acaba com a alegria dos monstrengos.



Não se esqueça de se equipar com a espada que acabou de pegar.

Após falar com a sua mãe de criação, dê um rolê pela vila dos anjos e fale com todos.

Na parte sul da vila você vai encontrar estes dois anjos estranhos.

Em todos os potes você pode encontrar itens, procure bastante.

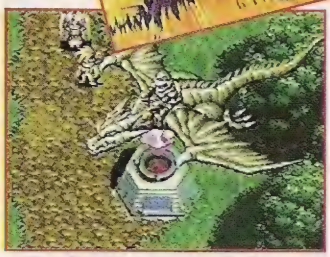
Volte para falar à sua mãe sobre o que você acabou de ver.

Fale com este anjo aqui para dar uma voltinha pelos arredores da vila.

Agora estes guardas deixam Paiku passar à vontade.

Há um Save Point aqui, nele você pode salvar o seu progresso.

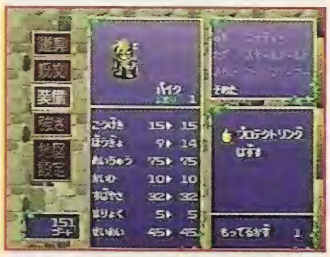
Enquanto Paiku faz um desejo no poço, aparece um cara bem esquisito, é Bernardo. Sua mãe vem para protegê-lo.



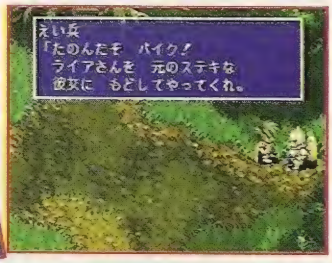
Enquanto Bernardo distrai os dois, um de seus capangas rouba o cristal da vila.

Agora que sua mãe virou estátua, Paiku decide partir em busca de vingança.

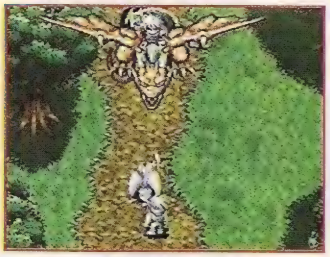
Não satisfeito, Bernardo ainda transforma os dois em pedra.



Antes de sair da vila, equipe-se com o novo acessório que você ganha.



Agora o guarda deixa você sair da vila à procura de Bernardo.



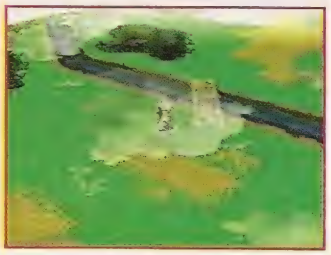
Mas Paiku é salvo pela espada de seu pai, e Bernardo foge.

Saindo da vila, siga para o norte e depois para o oeste.

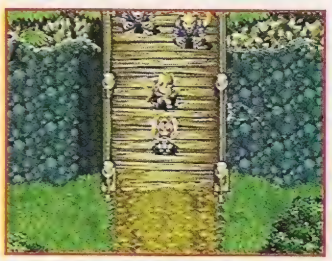
Se você seguiu direitinho o caminho, vai encontrar esta vila.

É a vila onde os pais de Paiku morreram. Aproveite para pegar um item neste pote.

Você vai encontrar este cara estranho. Depois da conversa, saia da vila.

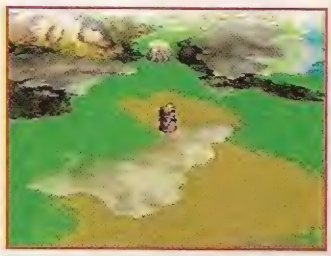


Seguindo para o norte e depois para o leste você vai encontrar esta ponte.

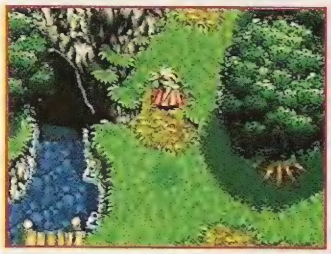


Na ponte você vai encontrar Rul, esta garotinha que está em perigo e obriga Paiku a ajudá-la.

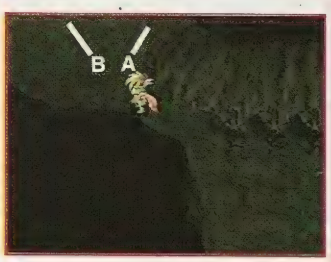
Detonando os dois lobos, Rul vai vender alguns itens para você.



Vá para o norte, o caminho está bloqueado por uma pedra, então siga para o oeste.



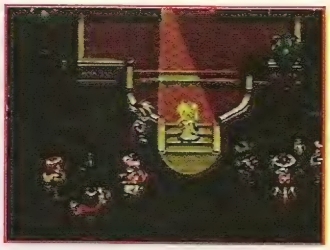
Você vai encontrar este local, suba para encontrar uma caverna.



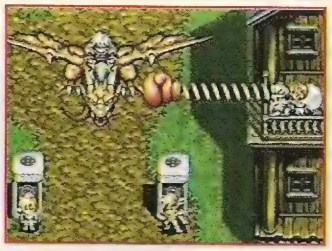
Chegando aqui, você pode seguir por dois caminhos diferentes. Pelo caminho "A" você encontra uma fonte que recupera totalmente o HP e MP.

Depois, siga pelo caminho "B" até encontrar esta porta e entre.

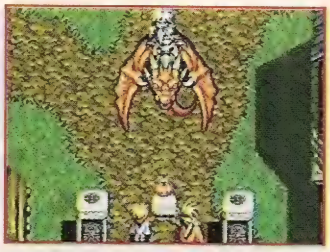
Você encontra uma fada presa e estes dois monstros. Lute contra eles e ganhe, é moleza.



No bar, Paiku encontra esta linda cantora, que dá a maior bola para ele.



Rul também chega para ajudar e juntos eles bolam um plano para detonar Bernardo.



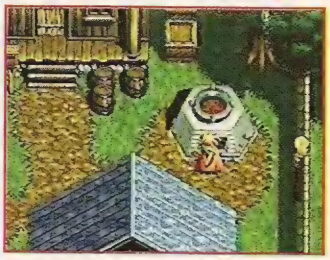
Derrotado, Bernardo ainda consegue fugir novamente.

Libertando a fadinha, ela abre uma passagem para você, siga até achar a saída.

Mas Bernardo não é bobo e consegue se recuperar, agora você terá que enfrentá-lo de verdade.

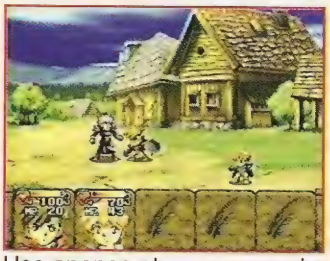
Depois da batalha, Eka leva Paiku para um almoço em sua casa.

Vá para o norte até encontrar a próxima vila.



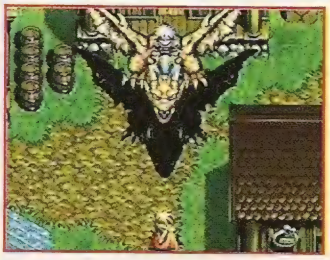
Ao sair do bar, você percebe que roubaram o cristal desta vila também.

Depois da refeição, Eka junta-se a Paiku em sua aventura.



Use apenas ataques normais, se precisar, use também a magia de cura de Eka.

Agora converse com todos, procure por itens nos vasos e compre itens e equipamentos.



Quem poderia ser, senão o próprio Bernardo.

Agora siga para noroeste, é lá que você vai encontrar a próxima cidade, confira na próxima edição.

Não se esqueça de gravar o seu progresso neste Save Point.

A cantora do bar se aproxima e revela a sua verdadeira identidade, Eka. Agora ela vai ajudar Paiku.

FIGHTING VIPERS

OS VIPERS CHEGAM NO SATURN

Quem já detonava em Fighting Vipers nos arcades, já pode arrasar com a versão que acaba de chegar para o Saturn.

A conversão, como já se esperava, ficou quase perfeita. É claro que tem algumas perdas, mas também tem muitas compensações.

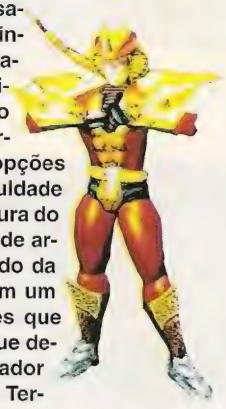
Os gráficos estão com uma resolução menor, mas ainda assim são arrasadores e a movimentação é muito boa. A textura dos elementos não é igual àquela usada em Virtua Fighter 2, está mais parecida com a de Nights e os efeitos de luz e sombra também ficaram bem realistas. As músicas são apenas boas, assim como os efeitos sonoros. A jogabilidade ficou animal, superior à de VF2, graças à rápida movimentação dos lutadores.

Todos os estágios, lutadores e seus golpes estão presentes, mas não é só isso, nesta versão para Saturn ainda tem dois lutadores exclusivos. O primeiro é Kumachan, um ursão que nem se move direito, mas que é osso duro de roer, agora o mais figurão é Pepsiman (qualquer semelhança com o refrigerante não é mera coincidência), o cara é bom mesmo e mais parece um clone do Ultraman, radical.

Animalize com mais este game de luta poligonal para o seu Saturn, Fighting Vipers não tem nada muito inovador mas é divertido.

Dicas

Para mudar a cor da roupa de seu lutador, aperte á na tela de seleção de personagens. Se você quiser salvar um round, aperte R ou L durante o replay e a mensagem "Save" vai aparecer na tela, então, após o replay, quando aparecer uma outra mensagem, escolha a primeira opção, o round inteiro será salvo na memória interna do aparelho e você poderá assisti-lo quando quiser, pela opção Playback Mode. Apertando o botão R durante a tela de seleção de personagens, aparece mais um menu de opções onde você pode escolher o nível de dificuldade entre outras coisas. Para quebrar a armadura do seu adversário, bata nele até o marcador de armadura (no canto superior da tela, ao lado da energia) ficar piscando, então detone com um golpe destruidor de armadura, há golpes que destróem a armadura superior e outros que detonam as joelheiras, sem armadura o lutador fica mais vulnerável e perde mais energia. Terminando o game no modo normal de dificuldade você ganha o menu Options Plus, onde você pode escolher o estágio (fazendo isso não dá para ver os finais), ativar a invencibilidade para o jogador 1 ou 2, desativar Pepsiman (somente se você já estiver com Pepsiman disponível), ver as cenas do final dos personagens com os quais você já terminou o game, escutar as músicas e mais duas opções secretas, ainda inativáveis. Terminando no modo normal, você ainda ganha o controle sobre Mahler, o último chefão. Para encontrar Pepsiman, lutando contra o computador, quando você estiver perdendo de Perfect, Pepsiman virá para salvá-lo, mas você terá que derrotar ele. Derrotando Pepsiman você poderá selecioná-lo à vontade.



Comandos Originais

A	Defesa
B	Soco
C	Chute
X	Defesa+Soco
Y	Defesa+Chute
Z	Defesa+Soco+Chute
R	Soco+Chute
A+B+C / Z	Cair em Pé (quando for arremessado)
→→ ou ←←	Deslocamento Rápido
↘↘ ou ↙↙	Deslocamento Rápido Agachado
→→	Correr
↖ / ↑ / ↗	Pulo Baixo
↖ / ↑ / ↗	Pulo Alto

SATURN			
FIGHTING VIPERS			
SEGA	-	CD	
LUTA	-	1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	91	JOGABILIDADE	93
MÚSICA	86	DIFICULDADE	78
EF. SONOROS	87	ORIGINALIDADE	86
DIVERSÃO	88	CLAS. FINAL	88

CRÍTICA

A conversão ficou quase perfeita, mas Fighting Vipers é apenas mais um game de luta poligonal.

Obs.: a / significa "ou", os golpes no corpo são golpes comuns, os golpes destruidores de armaduras fazem o que o próprio nome diz, os golpes de defesa e ataque têm um momento de invulnerabilidade no início do golpe, os golpes de corrida e ataque devem ser feitos durante a corrida, os arremessos devem ser feitos perto do oponente e os golpes de chão devem ser feitos com o oponente caído. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito, basta inverter os comandos.

Kumachan é bem lentão, mas é especialista em arremessos.

Na tela de seleção de personagens, apertando ↑ você escolhe outra cor para seu lutador, aperte R para o menu de opções.

Quando o marcador de armadura do oponente estiver piscando, dê um golpe destruidor de armadura para detoná-la.

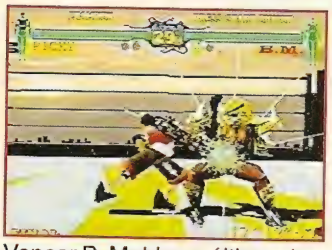
Quando você consegue quebrar a armadura do adversário, aparece um replay instantâneo animal.

Lutando contra o computador, quando você estiver perdendo de Perfect, vai aparecer a mensagem "Challenger Comes"...

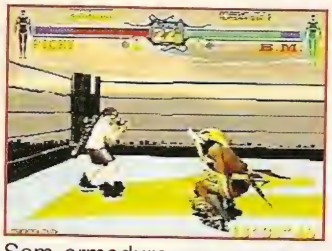
...e Pepsiman vai vir para enfrentá-lo. Vencendo Pepsiman você vai poder selecioná-lo.

Você pode salvar um round inteiro na memória interna do Saturn. Aperte R ou L durante o Replay para aparecer a mensagem "Save".

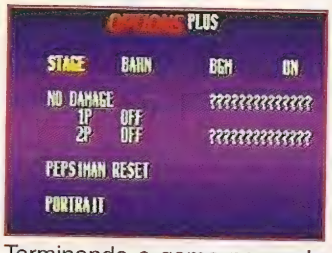
Se você acabar com o oponente com um golpe animal, vai mandá-lo para fora do ringue.



Vencer B. Mahler, o último chefão, não é uma tarefa fácil. Detone com combos e fuja.

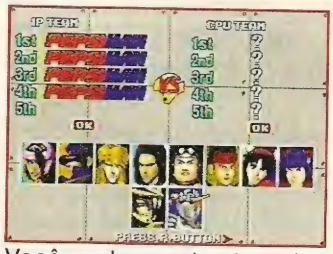


Sem armadura seu personagem perde muito mais energia.



Terminando o game no modo "Normal" de dificuldade, você ganha o menu "Options Plus", com algumas opções secretas.

Pepsiman é uma figura, o cara até parece um Ultraman turbinado.



Você pode montar torneios contra os amigos ou até contra o computador.

Legenda de Golpes

S ..... Soco
C ..... Chute
D ..... Defesa
→ ..... Dar um Toque
→ ..... Segurar

SANMAN

Golpes no Corpo

Sanman Punch: S
1-2 Punch: S, S
1-2 Hammer: S, S, S
Sanman Punch Upper: S, ↘S
Boost Kick: S, ↘S, C
Sanman Punch & Kick: S, C
Low Punch: ↓S / S+D
Uppercut: ↘S
Double Upper: ↘S, S
Double Upper Peach: ↘S, S, C
Power Knock: ←→S
Double Power Knock: ←→S, S
Triple Power Knock: ←→S, S, S
Ignition Punch: →S
Generater Punch: →S, S
Fire Generater Punch: →S, S, S
Atomic Generater Punch: →S, S, S,S
Fusion Generater Punch: →S, S, S, S, S
Sky Burner: ↖ / ↑ / ↗S
Sanman Hammer: ↑S
Jack Knife Throw: ↘S+D
Sanman Kick: C / C+D
Low Sanman Kick: ↓C
Middle Sanman Kick: ↘C
Rolling Sobat: ↑C
Middle Rolling Sobat: ↗C
Leg Through: ↓C+D
Peach Bomber: S+C+D
Double Peach Bomber: S+C+D, S+C+D
Power Hammer: ↓S+C+D
Double Power Hammer: ↓S+C+D, ↓S
Round Trip Hammer Throw: ↓S+C+D, ↓S+D
Sanman Flash: →←→←S+C+D (destrói armadura)

Arremessos

Sanman Nice Can: S+D
Spark Scratch: S+D (perto da parede)
Taghand Wall Crash: S+D (de costas para a parede)
1-2 Crash: S, S, S (perto da parede)
Giant Swing: ←↙↓↘→S
Over Drive: →↘↓↙←S+D
Full Over Drive: →↘↓↙←S+D, →←S+D
Final Over Drive: →↘↓↙←S+D, →←S+D, →↓←↑→S+D
Bear Hug: →←S+D
Elephant Hug: →←S+D, ←←S+D
Backbone Crack: →←S+C+D
Pile Driver: ↘↘S+D
Sanman Bomb: ←→S+D (perto da parede)
Power Hunting: ↙ / ↓S+D
Giant Swing: ←↙↓↘→S
Max Trip: ↓↙←→S
Willy Drop: S+D (de costas para o oponente)

Golpes Destruidores deArmadura

Elbow Smash: →→S

Defesa e Ataque

Block Bomber: ←C
1-2 Peach: S, S, C

Corrida e Ataque

Sanman Attack: S (correndo)
Running Seach Bomber: C (correndo)
Sliding Kick: ↓ / ↘C (correndo)
Hop Spin Kick: ↑C (correndo)
Running Jump Kick: ↗C (correndo)

Golpes de Chão

Peach Burger: ↑ / ↑S
Megaton Stamp: ↓C

PICKY

Golpes no Corpo

Boarder Punch: S
Double Boarder Punch: S, S
1-2 Coin: S, S, C
1-2 Toe Kick: S, S, ↓C
1-2 Toe & Hi Kick: S, S, ↓C, C
1-2 Upper: S, S, →S
1-2 Upper Hi Spin: S, S, →S, C
1-2 Upper Middle Spin: S, S, →S, →C
1-2 Knee: S, S,→C
Combo Skipping Knee: S, S, →C, C
Board Bash: S, S, S
Punch Coin: S, C
Combo Tail Kick: S, ↓C
Low Punch: ↓S / S+D / S+C+D
Low Punch Tail Kick: ↓S, C
Uppercut: ↘S
Upper Hi-Spin: ↘S, C
Upper Middle-Spin: ↘S, →C
Overhead Board Bash: ↖↘S
Hopping Hammer: ↑S
Standing Knee: C
Knee & Hi-Spin: C, C
Rocket Missile: ↙C (de costas para a parede)
Toe Kick: ↓C
Toe & Hi-Kick: ↓C, C
Hell Drop: ↓C, C+D
Tail Kick: ↓C
Hi Spin Kick: ↓↘→C
Middle Spin Kick: ↘C
Step Knee: →C
Coin: ↑C
Heel Drop 2: ↑↓C
Hopping Knee: C+D
Skipping Knee: →C+D (ficando em pé)
Hip Press: ↓S+C+D
Picky Flash: →←→←S+C+D (destrói armadura)
Climb Wall: ↑↑S (no ar, perto da parede)

Arremessos

Wall Throw: S+D
Wall Rush: S+D (perto da parede)
Taghand Wall Crash: S+D (de costas para a parede)
Wall Squash: S,S, S (perto da parede)
Overhead Cannon: ←→S+D
Fork Through: ↓S+C+D (abre a guarda)
Fork Through Kick: ↓S+C+D, ←C (abre a guarda e interrompe ataque)
Dead End Double Knee: ←→C (perto da parede)
Air Grab: ←S+C+D
Flying Head Scissors: ↓S+C+D (no ar)
Back Suplex: S+D (costas do oponente)

Golpes Destruidores de Armadura

Board Slap:←→→S
Wall Dive: ↑S (no topo da parede)

Defesa e Ataque

Block Uppercut: ←S
Block Knee: ←C

Corrida e Ataque

Running Board Slap: S / S+D / S+C
Running Knee: C (correndo)
Sliding Kick: ↓ / ↘ (Dash)
Flip Kick: C (durante o Sliding Kick)
Flip Low Kick: ↓C (durante o Sliding Kick)
Hop Spin Kick: ↑C (correndo)
Running Jump Kick: ↗C (correndo)
Dash Air: S+C+D (correndo)
Flip Kick: C (durante o Dash Air)
Flip Low Kick: ↓C (durante o Dash Air)

Golpes de Chão

Maul Bash: ↓S
Flying Dolphin Attack: ↑ / ↑S
Foot Stamp: ↓C
Double Stamp: ↓C, C
Triple Stamp: ↓C, C, C

MAHLER

Golpes no Corpo

Strong Fist: S
Fist & Hi Kick: S, C
Combo Switch Upper: S, C, S
Extreme Blow: S, S
Blow Combo Low Spin: S, S, ↓C
Extreme Death Prelude: S, S, →C
Extreme Death Symphony: S, S, →C, S
Extreme Death Requiem: S, S,→C, S, →S
Blow Combo Double Hi Kick: S, S, →C, C
Blow Combo Upper: S, S, S
Blow Combo Straight: S, S, →S
Low Fist: ↓S
Low Fist Spin: ↓S
Strong Upper: ↘S
Gust of Rage: ←→→S
Stomach Blow: →S
Blow & Fist: →S, S
Strong Hi Kick: C
Hi & Side Kick: C, C
Hi Kick Fist: C, S
Low Shot: ↙C
Low Shot Accel: ↙C, C
Low Shot Blow: ↙C, C, S
Low Shot Dark Prelude: ↙C, C, S, S
Revolution One: ↓C
Accel Roll: ↘C
Hi Double Accel: ↘C, C
Middle Double Accel: ↘C, →C
Low Double Accel; ↘C, ↓C
Strong Knee: →C
Long Hi Kick: →C
Revolution: ↓C+D
Hi Double Revolution: ↓C+D, C
Low Double Revolution: ↓C+D, ↓C
Burry Flap: ↑↓
Climb Wall: ↑S (no ar, perto da parede)

Arremessos

Wall Throw: S+D
Wall Blaster: S+D (perto da parede)
Taghand Wall Crash: S+D (de costas para a parede)
Brain Buster: ↓S+D
Black Rainbow: ←→←S+D
Black Hole: ←S+C+D
German Suplex: S+D (costas do oponente)

Golpes Destruidores de Armadura

Hurricane Punch: ←↙↓↘→S
Extreme Death Finale: S, S, →C, S, →S, ←↓→S
Wall Dive: ↑S (no topo da parede)

Defesa e Ataque

Mahler não possui

Corrida e Ataque

Running Straight: S (correndo)
Running Tuckle: S+D (correndo)
Running Knee: C (correndo)

Golpes de Chão

Wrecking Dive: ↑S (destrói armadura)
Strike Stam: ↓C

GRACE

Golpes no Corpo

Single Beat: S
Dual Beat: S, S
Triple Beat: S, S, S
Quad Beat: S, S, S, S
Vulcan Beat: S, S, S, S, S
Beat Hi-Kick: S, C
Beat Low Spin: S, ↓C
Beat Turn Leg: S, C, C
Sit Beat: ↓S / S+D / S+C+D
Sit Beat Spin: ↓S, C
Ice Leg: C
Knucle Hammer: ↑S
Leg Beat: C, S
Turn Leg: C, C
Vulcan Leg: C, C, C
Sit Camel: ↓C
Camel Kick: ↘C
Camel Spin: ↘C, C
Camel Spin Cutter: ↘C, C, C
Sommersault Kick: ↖C
Coin: ↑C
Hopping Kick: ↗C
Leg Launch: ↘↘C
Blade Slash: ↑↓C
Cross Kick: C+D
Cross Step: C+D, C
Cross Step Launch: C+D, C, C
Cross Blade: C+D, ↘C
Cross Blade Launch: C+D, ↘C, C
Sit Spin: ↓C+D
Sit spin 2: ↓C+D, C
Sit Spin 3: ↓C+D, C, C
Sit Spin 4: ↓C+D, C, C, C
Sit Spin 5: ↓C+D, C, C, C, C
Long Axis: →C+D
Long Axis Turn: →C + D, C
Black Ice: S+C
Hip Press: ↓S+C+D (no ar)
Grace Flash: →←→←S+C+D (destrói armadura)

Arremessos

Wall Throw: S+D
Scratch Heart: S+D (perto da parede)
Taghand Wall Crash: S+D (de costas para a parede)
Wall Zap: S, S, S (perto da parede)
Sholder Through: ↓←S+D
Ice Nemesis: →←S+C+D
Frankensteiner: ↓S+C+D
Back Suplex: S+D (costas do oponente)

Golpes Destruidores de Armadura

Tip Slap: →→S

Defesa e Ataque

Block Slap: ←S
Beat Block Buster: S, S, C
Block Buster: ←C

Corrida e Ataque

Running Beat: S (correndo)
Running Tackle: S+D (correndo)
Dash Blade: C (correndo)
Sliding Kick: ↓/↘C (correndo)
Sommersault Kick: ↖C (correndo)
Running Jump Kick: ↗C (correndo)
Running Coin: C+D (correndo)

Golpes de Chão

Smart Dive: ↑S
Spit Kick: ↓C

HONEY / CANDY

Golpes no Corpo

Cat Snap: S
Cat Butt: S, S
Snap Hi-Kick: S, C
Cat Scratch: S, S, S
Combo Cat Kick: S, S, S, C
Combo Low Kick: S, S, S, ↓C
Low Snap: ↓S / S+D / S+C+D
Low Punch Low Kick: ↓S, C
Cat Uppercut: ↘S
Honey Swing: →S
Honey 1-2: →S, S
Honey Triple: →S, S, S
Rising Cat Upper: →↓↘S
Knuckle Hammer: ↑S
Hi-Kick: C
Toe Kick: C (ficando em pé)
Toe Kick & Scorpion: C, C (ficando em pé)
Toe Kick Sommersault: C, ↖C (ficando em pé)
Toe Kick & Cat Heel: C, C+D (ficando em pé)
Low Kick: ↙ / ↓C
Double Low Kick: ↙ / ↓C, C
Leg Beat: ↙ / ↓C, C, C
Low Leg Beat: ↙ / ↓C, C, ↓C
Cat Tail: ↓C
Cat Tail & Hi: ↓C, C
Scorpion Attack: ↘C
Cat Sommersault Kick: ↖C
Rolling Sobutt: ↑C
Middle Rolling Sobutt: ↗C
Jack Knife Kick: C+D
Cat Borrow: →→C+D
Peach Attack: S+C+D
Double Peach Attack: S+C+D, S+C+D
Honey Flash: →←→←S+C+D (destrói armadura)
Climb Wall: ↑↑S (no ar, perto da parede)

Arremessos

Wall Throw: S+D
Back Wall Throw: ←S+D
Back Wall Rush: S+D (perto da parede)
Taghand Wall Crash: S+D (de costas para a parede)
Go to Heaven: ↙→S+D
Cat Whell: ↓←S+D
Parlding Horse: ↗S (abre a guarda)
Fork Through: ↓S+C+D (abre a guarda)
Honey Aerial: ←S+C+D
Back Suplex: S+D (costas do oponente)
Beiberi Check: S+C+D (costas do oponente, abre a guarda)

Golpes Destruidores de Armadura

Cat slap: →→S
Dip the Leg: ↘↘S
Sit Kick & Punch: ↙C, C, ↓S
Wall Dive: ↑S (no topo da parede)

Defesa e Ataque

Block Slap: ←S
Block Bomber: ←C

Corrida e Ataque

Running Straight: S / S+C (correndo)
Running Tackle: S+D (correndo)
Running Peach Attack: C (correndo)
Sliding Kick: ↓ / ↘C
Running Cat Sommersault: ↖C (correndo)
Hop Spin Kick: ↑C (correndo)
Running Jump Kick: ↗C (correndo)

Golpes de Chão

Ei: ↓
EiEi: ↓S, S
EiEiEi: ↓S, S, S
EiEiEiEi: ↓S, S, S, S
EiEiEiEiEi: ↓S, S, S, S, S
Spin Landing: ↑ / ↑S
Spit Kick: ↓C

TOKIO

Golpes no Corpo

Justice Jab: S
Open Chest: S, S
Open Arm: S, S, S
Open Roll: S, S, C
Open Spin: S, C
Sit Jab: ↓S / S+D / S+C+D
Open Uppercut: ↘S
Open Elbow: →S
Elbow Blow: →S, S
Open Arm Blow: →S, S, S
Lightening Arrow: →S, S, ↙/↓S
Jump Hammer: ↑S
Roll Kick: C
Low Kick: ↓C
Standing Toe Kick: C (ficando em pé)
Middle Kick: ↘C
Cratch Step: ↘C, C
Double Cratch Kick: ↘C, C, →C
Snap Knee: →C
Long Roll Kick: →C
Hi-Kick: →→C
Tricks: ↖C
Rolling Sobat: ↑C
Hell Drop: ↑↓C
Spin-off Kick: C+D
Spin-off Sunrise: C+D, C
Spin Float: C+D, C, C
Spin Cosac: C+D, ↓C
Low Spin Kick: ↓C+D
Low Spin Punch: ↓C+D, S
Low Spin Combo: ↓C+D, C
Low Spin Float: ↓C+D, C, C
Low Spin Low: ↓C+D, ↓C
Low Spin: ↓C+D, C, ↓C
Pro Dancer: ↘C + D
Star Light Dancer: ↘C+D, →C
Catapult Kick: →C+D
Catapult Hi: →C+D, C
Catapult Mid: →C+D, C
Catapult Low: →C+D, ↓C
Reactor: C, S
Combo Edge: C, S, C
Combo Reactor: C, S, S
Combo Max Edge: C, S, S, C
Combo Tricks: C, S, S, ←C
Combo Reactor: C, S, S, S
Combo Vent Edge: C, S, S, S, C
Combo Reactor Cosac: C, S, S, S, ↓C
Combo Tricks Pro: C, S, S, S, ←C
Low Combo Edge: ↓C+D, S, C
Low Combo Reactor: ↓C+D, S, S
Low Combo Max Edge: ↓C+D, S, S, C
Low Combo Tricks: ↓C+D, S, S, ←C
Low Combo Reactor: ↓C+D, S, S, S
Low Combo Vent Edge: ↓C+D, S, S, S, C
Low Combo Reactor Cosac: ↓C+D, S, S, S, ↓C
Low Combo Tricks Pro: ↓C+D, S, S, S, ←C
Bury Flap: →↓S+C+D
Bury Flap Kick: →↓S+C+D, C
Tokio Flash: →←→←S+C+D (destrói armadura)

Arremessos

Wall Throw: S+D
Back Wall Rush: S+D (perto da parede)
Taghand Wall Crash: S+D (de costas para a parede)
Showlder Throw: →←S+D
Snap Stoll: ←S+D
Ground Accel: →←S+C+D
Dead End Double Knee: ←→C (perto da parede)
Back Suplex: S+D (de costas para o oponente)

Golpes Destruidores de Armadura

Tokio não possue

Defesa e Ataque

Block Buster: ←C

Corrida e ataque

Running Straight: S (correndo)
Running Tackle: S+D (correndo)
Fire Darts: C (correndo)
Sliding Kick: ↓/↘C (correndo)
Running Tricks: ↖C (correndo)
Hop Spin Kick: ↑C (correndo)
Running Jump Kick: ↗C (correndo)

Golpes de Chão

Eagle Landing: ↑/↑S
Spit Kick: ↓C

JANE

Golpes no Corpo

Crap Knuckle: S
Double Crap: S, S
Double Crap Rush Kick: S, S, C
Low Spin Combo: S, S, ↓C
Triple Bash: S, S, S
Knuckle Hi-Kick: S, C
Combo Switch Upper: S, C, S
Two Hand Bash: ↙ / ↓→S
Low Knuckle: ↓S / S+D / S+C+D
Low Knuckle Spin: ↓S, C
Toss Uppercut: ↘S
Rising Uppercut: ↘S (ficando em pé)
Body Blow: →S
Down Smash: →S, S
Jump Hammer: ↑S
Smart Kick: C
Standing Hi Kick: C (ficando em pé)
Low Spin Kick: ↓C / C+D
Middle Spin Kick: ↘C
Cut Knee: →C
Knee Launcher: →C (ficando em pé)
Rolling Sobat: ↑C
Low Spin Up: ↓C+D, C
Double Low Spin: ↓C+D, C
Jane Flash: →←→←S+C+D (destrói armadura)
Climb Wall: ↑S (perto da parede)

Arremessos

Clinch Punch: S+D
Double Clinch Punch: S+D, S
Clinch Strike Knee: S+D, →C
Wall Scratch: S+D (perto da parede)
Taghand Wall crash: S+D (costas para a parede)
Combo Wall Scratch: S, S, S (perto da parede)
Brain Buster: ←S+D
Fling Up Breaker: →↓S+D
Clinch Knee: C+D
Clinch Knee Grab: ←↙↓↘→C+D
Super Combo Clinch Knee: ←↙↓↘→C+D, ↓→C
Wall Strike Knee:C+D (perto da parede)
Double Wall Strike Knee: C+D, C+D (perto da parede)
Combo Raid Knee: S, S, →C
Break Neck Driver: S+D (costas do oponente)
Tiger Suplex: S+C+D (costas do oponente)

Golpes Destruidores de Armadura

Power Smash: →→S
Tornado Punch: ←↙↓↘→S
Crawl Tornado Punch: →↓↘S
Wall Dive: ↑S (no topo da parede)

Defesa e Ataque

Block Straight: ←S
Combo Block Straight: S, S, ←S

Corrida e Ataque

Running Knuckle: S (correndo)
Running Tackle: S+D (correndo)
Running Knee: C (correndo)
Sliding Kick: ↓ / ↘C (correndo)
Hop Spin Kick: ↑C (correndo)
Running Jump Kick: ↗C (correndo)

Golpes de Chão

Knuckle Butt: ↓S
Knuckle Dive: ↑ / ↑S
Spit Kick: ↓C

RAXEL

Golpes no Corpo

Jab: S
Light Punch: S, S
Light Through: S, S, S
Jab Hi-Kick: S, C
Sit Jab: ↓S / S+D
Low Punch: ↓S+C+D
Uppercut: ↘S
Double Upper: ↘S, S
Flying V: ↘↘S
Flying Screw: ↘↘S, S
Elbow Cut: →S
Knuckle Black Crow: →S, S
Light Hand: →S, S, S
Knuckle Crow Kick: →S, C
Elbow Side-K & Knuckle: →S, C, S
Elbow Death Spin Kick: →S, C, S, →C+D
Elbow Low Death Spin: →S, C, S, ↓C+D
Hopping Hammer: ↑S
Hi-Kick: C
Back-off Ditch: C, C
Standing Hi-Kick: C (ficando em pé)
Low Side Kick: ↓C
Middle Kick: ↘C
Motor Crew: ↘C, S
Death Spin Combo: ↘C, S, →C+D
Low Spin Combo: ↘C, S, ↓C+D
Back-off Kick: →C
Sommersault Kick: ↖C
Sky Screamer: C+D
Sliding Kick: ↓C+D
Raxel Flash: →←→←S+C+D

Arremessos

Wall Throw: S+D
Wall Squash: S+D (perto da parede)
Taghand Wall Crash: S+D (de costas para a parede)
Light Through Squash: S, S, S (perto da parede)
Dangerous Noise: ←→S+D
Death Cannon: →→S+D
Detroit Rock Down: ↑↓S+D
Death Drop: S+D (costas do oponente)

Golpes Destruidores de Armadura

Guitar Trust: →→S
Death Spin Kick: →C+D
Death Spin Slash: →C+D, ↓↘→C
Death Roller: →C+D, ↓↘→C, ↓↘→C

Defesa e Ataque

Lightning Upper: ←S
Looks That Kill: S, S, C
Block Buster: ←C

Corrida e Ataque

Running Straight: S (correndo)
Running Tackle: S+D (correndo)
Running Knee: C (correndo)
Sliding Kick: ↓ / ↘C (correndo)
Running Sommersault Kick: ↖C (correndo)
Hop Spin Kick: ↑C (correndo)
Running Jump Kick: ↗C (correndo)

Golpes de Chão

Guitar Crash: ↓S
Grave Post: ↓↓S
Flying Task: ↑ / ↑S
Spit Kick: ↓C

BAHN

Golpes no Corpo

Genkotsu: S
Zangenkotsu: ↓S
Kobushihanabi: ↘S
Tetsuhiji: →S
Haganehiji: →→S
Hiji Combo: →→S, →S
Dragon Upper: →↓↘S
Double Dragon Upper: →↓↘S, →↓↘S
Knuckle Hammer: ↑S
Ashige: C
Shita-Ashige: ↓C
Yakuza Kick: ↘C
Sokko-Ashige: →→C
Rolling Sobat: ↑C
Middle Rolling Sobat: ↑C
Bahn Flash: →←→←S+C+D (destrói armadura)

Arremessos

Wall Throw: S+D
Sentsunaotoshi: S+D, →→S+D
Oroshigane: S+D (perto da parede)
Tag Hand Wall Crash: S+D (de costas para a parede)
Taoshi: ←S+D
Gekichoupan: ←→S+C+D
Kotsubanwari: S+D (de costas para o oponente)

Golpes Destruidores de Armadura

Jingi Gekitouha: ↙↘S
Konjo-Hiji: ←→S
Super Straight: →S
Tetsuzanko: ←→→S+C
Hijitetsuzan: →→S, ←→S+C
Choupan: S+C+D

Defesa e Ataque

Hijiteppo: ←S
Kouhadan: ←↓↙S
Guard & Rising Upper: ←↓↙S, S
Guard & Dragon Upper: ←↓↙S, →↓↘S

Corrida e Ataque

Running Straight: S (correndo)
Running Tackle: S+D (correndo)
Dashing Body Check: S+C (correndo)
Running Knee: C (correndo)
Sliding Kick: ↓ / ↘C (correndo)
Hop Spin Kick: ↑C (correndo)
Running Jump Kick: ↗ C (correndo)

Golpes de Chão

Todome: ↓S
Indou: ↓S, S
Pounce: ↑ / ↑S
Spit Kick: ↓C

Assim como na versão para Neo Geo, você também pode escolher o idioma português.

No Playstation também dá para jogar com o último chefão, Zankuro.

Para escolher Zankuro, lutando contra um amigo, mova o cursor nesta exata seqüência, segure Start e, quando o tempo chegar no 03, aperte X+○.

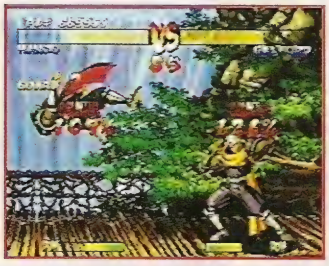
Aqui não tem piedade, dá até para cortar os caras no meio.

MAIS UM SUCESSO DA SNK CHEGA AO PLAYSTATION

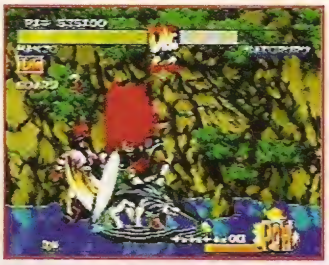
Se você ainda está curtindo The King of Fighters 95 (Gamers Nº 10) para o seu Playstation, prepare-se para detonar em mais um game arrasador da SNK, Samurai Shodown 3 chega com tudo para você fazer a festa.

Todos os lutadores da versão arcade estão disponíveis (inclusive o chefão Zankuro, mas apenas com truque), assim como os estágios e as maravilhosas músicas da versão Neo Geo CD. Os gráficos também estão super fiéis. A única mancada grave é a velocidade, o game ficou lento e a jogabilidade foi prejudicada, mas com algum tempo de jogo você já acostuma. O load time também é lento, aproximadamente 20 segundos por luta.

Quem jogou e gostou de Samurai Shodown 3, seja no arcade ou Neo Geo, também vai curtir muito esta versão para Playstation.

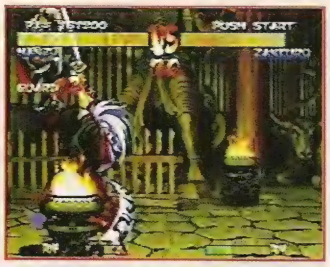


Os Counters tiram muito mais energia que os golpes normais.



Não falta sangue no game, aliás, sobra sangue em Samurai Shodown 3.

Os golpes fatais tiram um bocado de energia e ainda desarmam o adversário.



Para derrotar Zankuro, fique no canto esperando ele se aproximar, então pule, defenda-se do golpe que ele dá e dê uma espadada bem servida na cabeça dele.

Comandos

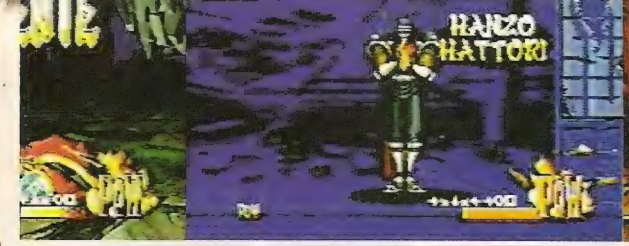
X	Espadada Fraca
○	Espadada Média
□	Espadada Forte
↙ + ▲	Rasteira Fraca
↘ + ▲	Rasteira Forte
→ + ▲	Chute Baixo
← + ▲	Chute Alto
X ○	Esquiva (longe) / Virar (perto)
X ○ □ **segurado**	Carregar Power
→ + ○ □	Ataque Especial
← **ou** → + □	Desarma Defesa (perto)
→ →	Corrida
← ←	Afastar-se Rápido
← ↙ ↓ ↘ →	Desarma Ataque (sem arma)

PLAYSTATION

SAMURAI SHODOWN 3				
SNK	-	CD		
LUTA	-	1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	91	JOGABILIDADE	86	
MÚSICA	95	DIFICULDADE	75	
EF. SONOROS	89	ORIGINALIDADE	87	
DIVERSÃO	91	CLAS. FINAL	90	

CRÍTICA

SS3 para Playstation só não é perfeito porque o game ficou um pouco lento, prejudicando a jogabilidade.



Obs.: os golpes marcados com * são os golpes fatais e só podem ser acionados com a barra de power cheia. Todos os golpes são válidos com o seu personagem à esquerda da tela, se estiver do lado direito basta inverter os comandos.

UKYO

Slash

Sasame Yuki (finta): ↓↙← + ▲
Sasame Yuki: ↓↙← + espada
Tsubame Gaeshi: ↙↓↘→ + espada (no ar)
Ryutoh: ↓↘→ + espada
Heaven's Gales: →↘↓↙← + □ (X ou ○ para atacar)
***Tsubame Six Times**: →↘↓↙←→ + ○□

Bust

Kumojaku: ←→ + X
Sasame Yuki Sen: ↓↙← + espada
Tsubame Gaeshi: ↙↓↘→ + espada (no ar)
Yumegasumi: ↘↓↙←→ + □
Kagerou: →↓↘ + espada
***Musou Zankouka**: →←→ + □▲

GAIRA

Slash

Butinomeshi: ↓ + □ (no ar)
Hyakkan Otoshi: ↓ + ▲ (no ar)
Katsu!: ↓↙← + X
Katiage: →↓↘ + espada
Midare Uti: ↓↘→ + X○
Jishinmaru: ↓↓ + X○
Tsukamuso!: ←↓↙ + X ou ○ ou □
***Kembu**: ↓↘→↓↘ + X○

Bust

Hyakkan Otoshi: ↓ + ▲ (no ar)
Katsu!: ↓↙← + X
Butigoroshi: ↓↘→ + espada
Jishinmaru: ↓↓ + X○
Enshinsatsu: ↓↙←→ + X○ ou □▲
***Kembu**: ↓↘→↓↘ + X○

RIMURURU

Slash

Kamui Shtokke: ↓↙←→ + □
Konril Myu: ←↙↓ + X
Lupu Quall: ↓↘→ + espada
Kunrui Shrall: →↘↓ + X (no ar)
Lupu de Mu: →↘↓↙← + ○
Konrui Nonril: →↓↘ + X
***Lupu Kamui Emsh**: →↘↓↙←→↘↓↙← + □▲

Bust

Lupu Thomuru: → ou ↘ + X○
Konril Myu: ←↙↓ + X
Lupu Quall: ↓↘↓ + espada
Konrui Shrall: →↘↓ + X (no ar)
Lupu de Mu: →↘↓↙← + ▲
Lupun Oh: espada repetidamente
***Lupu Kamui Emsh**: →↘↓↙←→↘↓↙← + □▲

KYOSHIRO

Slash

Kaen Kyokubu: ↓↘→ + espada
Kaiten Kyokubu: →↓↘ + espada
Toad Plague: →←↙↓↘→ + X□
Ootsunami: ↓↙← + espada
Kioshiro Meibu: ↓↘→↓↘→ + □
Circle of Blood: ↓ + X (no ar)
Tchoubi Dishi: →↘↓↙← + espada
***Oni no Mai**: ↓↘→↓↘→ + ○□

Bust

Kaen Kyokubu Mei: ↓↘→ + espada
Kaiten Kyokubu Ti: →↓↘ + espada
Yamata Oroti: ↓↙←↓↙← + □
Kyoshiro Meibu: ↓↘→↓↘→ + □
Circle of Blood: ↓ + X (no ar)
Tchoubi Dishi Ran: →↘↓↙← + espada
***Oni no Mai**: ↓↘→↓↘→ + ○□

BASARA

Slash

Sashiashi: ↓ + ▲ (no ar)
Tomobiki: ←↙↓↘→ + X
Kageide: →↙↓↘ + espada
Kagesui: ↓↙← + ▲
Sorazashi: ↓↘→ + espada (no topo do salto)
Tizashi: ↓↘→ + espada
Kagedamashi: →←→ + botão
***Kagemai Yumebiki**: ←↙↓↘→← + X○

Bust

Sashiashi: ↓ + ▲ (no ar)
Tomobiki: ←↙↓↘→ + X
Kagenui: →↘↓↙← + espada
Kagesui: ↓↙← + ▲
Sorazashi: ↓↘→ + espada (no topo do salto)
Tizashi: ↓↘→ + espada
Yakon: ←↘↓↙ + □
***Kagemai Mukui**: ←↙↓↘→← + X○

ZANKURO

Slash / Bust

Slash Down: ↓ + □ (no ar)
Shippusan: ↓↘→ + espada
Mugenhou: ↓↙←→ + espada
Ittouzan: ←↙↓ + X○
Tenhouzan: →↓↘ + espada
Muhouken: ←→ + X
Fudou: ←↙↓↘→ + ▲ (pega o golpe do oponente)
***Musou Shingekizan**: ↓↓↓↘→ + X○

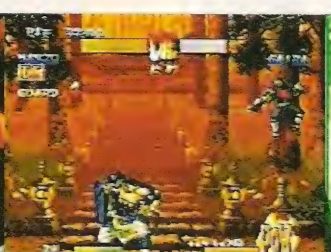
SHIZUMARU

Slash

Samidare Giri: →↘↓↙← + espada
Shizukujin Gou'u: ↓↘→ + espada
Hisame Gaeshi: ←↙↓↘→ + X
Uryu Kyorakuzan: ←↓↙ + espada
Bairyu Ensatsujin: →↙↓↘ + espada
***Bou'u Kyoufuuzan**: →↘↓↙←→↘↓↙← + □▲

Bust

Shigure: ↓ + □ (no ar)
Kosame: ↑ + □ (no ar)
Shijukujin: ↓↘→ + espada
Uryu Kyorakuzan: ←↓↙ +espada
Bairyu Ensatsujin: →↙↓↘ + espada
***Uryu Ressatsujin**: →←↙↓↘→ + X○



HANZO

Slash

Ninpou Kage: ↓↓ + X
Neo Bakuenryu: ↓↙← + espada
Kagebunshin: →←↙↓↘→ + X ou ○
Utsusemi Tembu: →↘↓↙← + ○□▲
Utsusemi Dizan: ←↙↓↘→ + ○□▲
Migawari No Jutsu: tome um golpe com X□ ou ○▲ pressionados
Reppu Shuriken: ↓↘→ + espada (no ar)
Mozu Otoshi: →↓↘ + □▲ (de perto)
***Mijin Gakure**: ↓↓↓ + X○

Bust

Gototsu: acerte C e C de novo
Sempu Retsuzan: acerte C agachado e C de novo
Kogetsu Zan Setsu: ↓↘→ + espada
Kogetsuzan: →↙↓↘ + espada (pode ser feito durante a corrida)
Gouha: →↓↘ + ▲
Sempuha: ↓↘→ + ▲
Nagiyaiba: ↓↙←→ + □
***Ten'Ha Fuujinzan**: →←↙↓↘→ + □▲

AMAKUSA

Slash

Ohmakoku (frente): ←↙↓↘→ + ▲
Ohmakoku (trás): →↘↓↙← + ▲
Meifu Mashoudan: ↓↘→ + espada
Dark Destroyer: →←↙↓↘→ + □ (espada ataca, chute pára)
Kairetsusho: →↘↓ + □
Kouma Shouraiha: ←→←→ + espada
Shoukidan: ←↙← + X
***K. Jussatsujin**: ←→↓↘ + ○□

Bust

Ohmakoku (frente): ←↙↓↘→ + ▲
Ohmakoku (trás): →↘↓↙← + ▲
Shiryoujin: ↓↘→ + espada
Dark Destroyer: →←↙↓↘→ + □ (espada ataca, chute pára)
Kairetsusho: →↘↓ + □
Tenshou Fuuohgeki: ←→←→ + espada
Shoukidan: ←↙← + X
***K. Jussatsujin**: ←→↓↘ + ○□

NAKORURU

Slash

Lela o Chikiri: →↓↘ + ▲
Annu Mutsube: ←↙↓ + espada
Lela Mutsube: ↓↘→ + espada
Kamui Risse: ←↓↙ + espada
Agarrar na Águia: ↓↙← + ▲ (X, ○ ou □ para atacar e direcional + ▲ para se soltar)
Kamui Mutsube: ↓↘→ + □
Lelashe: →↘↓↙← + X, ○ ou □
***Elelsh Kamui Risse**: →↘↓↙←→↘↓↙← + X○

Bust

Lela o Chikiri: →↓↘ + ▲
Annu Mutsube: ←↙↓ + espada
Lela Mutsube: ↓↘→ + espada
Kamui Risse: ←↓↙ + espada
Montar no Lobo: ↓↙← + ▲ (X, ○, ou □ para atacar e direcional + ▲ para se soltar)
Myu Shikite: ←↙↓ + □
Kanto Shikite: ↓↘→ + □
Epumkne Shikite: X□ (quando cair)
***N. Kamui Shikite**: ←↙↓↘→↓↘ + ○□

GENJURO

Slash

Kouyokujin: →↓↘ + espada
Sanrensatsu: ↓↘→ + espada (pode ser feito até 3 vezes seguidas)
Oukazan: ↓↙← + espada
Shizukujin: ←↓↙ + □
Kurenai: →↘↓ + espada
***Gokouzan**: →←↙↓↘→ + X○

Bust

Kouyokujin: →↓↘ + espada
Hyakkisatsu: →←→ + espada
Uraouka: ↓↙← + espada pressionado
Sankuusatsu: ↓↘→ + espada (pode ser feito até 3 vezes seguidas)
Shigure: →↘↓ + espada
***Uragokou**: →←↙↓↘→ + □▲

HAOHMARU

Slash

Zankousen: →↘↓↙← + □
Sempu Retsuzan: ↓↘→ + espada
Kogetsu Zan: →↙↓↘ + espada
Shippu Kogetsuzan: →↙↓↘ + espada (durante a corrida)
Ressshinzan: ←↓↙ + espada
Air Sempuretsuzan: ↓↘→ + espada (no ar)
Air Resshinzan: ↓↙← + □ (no ar)
***Ten'ha Fuujinzan**: →↓↘→↓↘ + X○

Bust

Gototsu: acerte C e C de novo
Sempu Retsuzan: acerte C agachado e C
Kogetsu Zan Setsu: ↓↘→ + espada
Kogetsuzan: →↙↓↘ + espada (pode ser feito durante a corrida)
Gouha: →↓↘ + ▲
Sempuha: ↓↘→ + ▲
Nagiyaiba: ↓↙←→ + □
***Ten'ha Fuujinzan**: →←↙↓↘→ + □▲

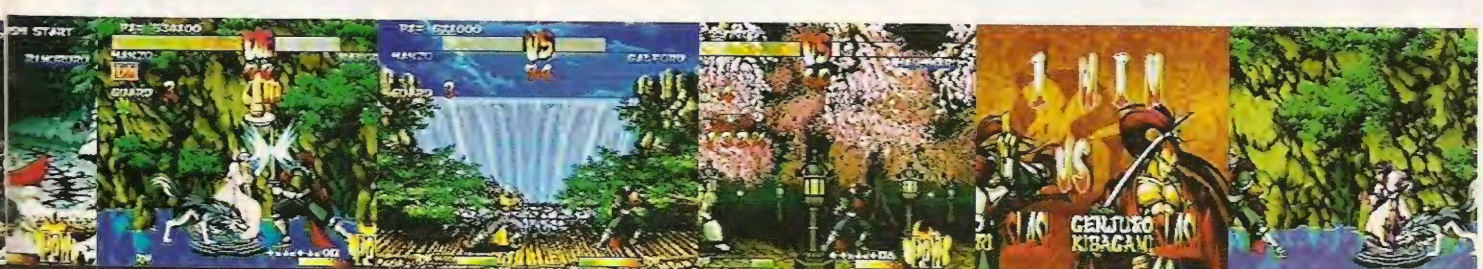
GALFORD

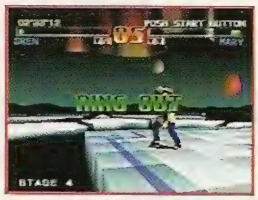
Slash

Plasma Blade: ↓↘→ + espada
Shadow Copy: →←↙↓↘→ + X ou ○
Replica Attack: →↘↓↙← + X□ ou ○▲
Imitate Replica: tome um golpe com X□ ou ○▲ pressionados
Rolling Crash: →↓↘ + □
Dog Attack: ↓↙← + botão
Plasma Dog: ↓↙←↓↙← + X
***Double Mega Strike Heads**: →←↙↓↘→ + □ ou ▲

Bust

Plasma Factor: → ou ↘ + X○
Plasma Break: ↓↘→ + espada
Shadow Copy: →←↙↓↘→ + X ou ○
Replica Attack: →↘↓↙← + X□ ou ○▲
Imitate Replica: tome um golpe com X□ ou ○▲ pressionados
Strike Heads: →↓↘ + ▲ (de perto, pode ser feito durante a corrida)
Lightning Slash: →↓↘ + □
***Lightning Strike Three**: →↘↓↙←→ + □



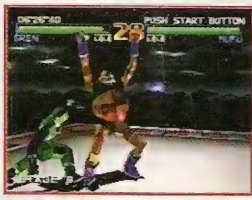


Assim como em Virtua Fighter, tome cuidado para não cair pra fora do ringue.

No Training Mode você pode treinar os golpes e combos de seu lutador.

No Quest Mode você vai ter que passar por Dungeons com muitos desafios.

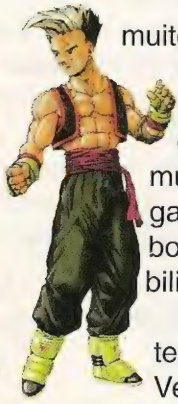
Passando pelas Dungeons você pode conseguir alguns personagens secretos.


Cuidado com as pernas e braços de Mufu, seus combos fazem o maior estrago.

A SQUARE VEM COM GARRA TOTAL NOS 32 BITS

Depois de uma longa vida de sucessos nos 16 bits, a Square, softhouse maioral em termos de RPGs, finalmente chega com o seu primeiro game para um sistema de 32 bits.

Tobal Nº 1 para Playstation, não é somente o primeiro game da Square para 32 bits, mas também o primeiro game de luta da empresa. E, sendo assim, o game tem suas qualidades e também os seus defeitos.



Os gráficos são bonitos, mas muito simples, a textura dos polígonos não é muito realista, mas os efeitos de luz e sombra são legais e a resolução é alta. As música não estão à altura de um game da Square, até que são boas, mas nada impressionante. A jogabilidade é boa, nada mais que isso.

Você escolhe entre 8 lutadores diferentes e pode escolher jogar no Tournament, Versus ou Quest Mode. No Tournament você enfrenta cada um dos 8 personagens e mais três chefes, no Versus você pode enfrentar um amigo e no Quest você deve passar por Dungeons cheias de armadilhas. O modo Quest é o melhor do game, são várias Dungeons diferentes cheias de puzzles, armadilhas e inimigos.

Se você é fanático por games de luta, dê uma conferida em Tobal Nº 1, agora se você não é muito chegado em games do gênero, tem uma coisa que vai fazer você querer comprar o game: Tobal Nº 1 vem com um CD demo com quatro joguinhos. Três são só para você olhar: Bushido Blade (Luta), Final Fantasy Tactics (RPG/Estratégia) e Sa-Ga Frontier (RPG). Agora o melhor mesmo é simplesmente a demo jogável de Final Fantasy VII, o game mais esperado dos últimos tempos. Confira você mesmo estas maravilhas.

Olha só o tamanho de Nork, detone o grandão só com combos.

O último chefe é Udan, o baixinho é pauleira, dê golpes variados e afaste-se entre os ataques.

COMANDOS

Nas Lutas		Nas Dungeons	
X	Golpe Baixo	▲	Ativar Switches
□	Golpe Médio	R1 + □	Pega / Comer Itens
▲	Golpe Alto	R1 + X	Deixar Itens
R1 + □	Agarrar	R1 + ▲	Jogar Itens
R1	Defesa	○ + ← ou →	Andar para os Lados
L1	Pulo	L1	Pulo

PLAYSTATION

TOBAL Nº 1			
SQUARESOFT	-	CD	
LUTA	-	1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	82	JOGABILIDADE	86
MÚSICA	80	DIFICULDADE	83
EF. SONOROS	81	ORIGINALIDADE	87
DIVERSÃO	84	CLAS. FINAL	83

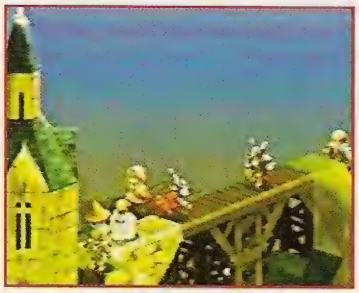
CRÍTICA

Tobal até que é interessante, mas o legal mesmo é o CD demo jogável de Final Fantasy VII.

Os Previews do CD Extra

Final Fantasy Tactics

Final Fantasy Tactics é um RPG/Estratégia animalesco, que está sendo produzido em conjunto pela Square e pelos produtores de Ogre Battle e Tactics Ogre. O esquema de jogo parece uma mistura entre Shining Force (Sega) e Front Mission (da própria Square).



Sa-Ga Frontier

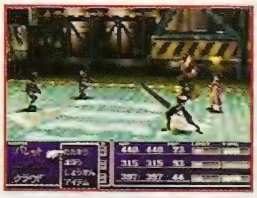
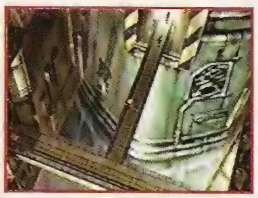
Depois de Final Fantasy VII, Sa-Ga Frontier é o próximo RPG fantástico para Playstation. Todo o time que produziu a série Romancing Sa-Ga para Super NES e mais alguns dos produtores de Secret of Mana estão preparando esta maravilha.

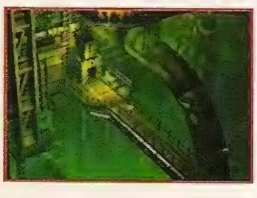
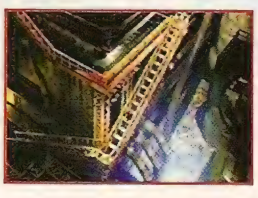
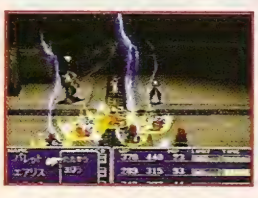
Bushido Blade

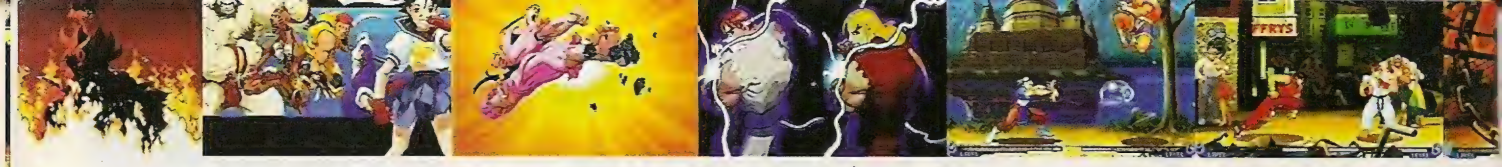
Bushido Blade é o próximo game de luta da Square. E este aqui é bem original. Os samurais lutam com espadas e só param quando um dos dois morre, ou seja, nada de tempo, barra de energia ou algo assim. A demo de abertura é arrasadora.

Final Fantasy VII

Este dispensa comentários. Final Fantasy VII é de deixar qualquer RPG maníaco de queixo caído. FFVII é o único game jogável do CD demo que acompanha Tobal Nº 1, você joga aproximadamente uns 10 minutos de jogo. Logo no começo você já vai ficar babando com a demo de abertura, que é fantástica, detona até as demos de Tekken 2. Seus personagens são Ealis, Claud e Bullet, que começam já no Level 10, com algumas magias e itens. O esquema de batalha não mudou muito, você tem as opções de ataque, magia, invocar (somente para Ealis) e usar item. A única magia de invocação disponível é o Leviatã, que faz um estrago enorme e tem um visual incrível. Seus personagens possuem uma barra de time, que indica quando chega o turno de cada um, e uma barra Limit, que vai enchendo conforme você apanha dos inimigos, quando o Limit chega ao máximo, você pode usar uma habilidade especial, cada personagem possui uma diferente. As batalhas acontecem assim como nos outros games da série, ou seja, você vai andando e, de repente, vem uma batalha para enfrentar. Os gráficos do game são de arrebentar, com um nível de detalhes raramente visto e com uma resolução inacreditável. As músicas são muito boas, mas ainda não impressionam. Hironobu Sakagushi, o criador da série Final Fantasy, é o responsável por toda esta maravilha, e Nobuo Uematsu, compositor das músicas de Chrono Trigger e da série Final Fantasy, é o cara que está produzindo as músicas. Só com os míseros 10 minutos de jogo do CD demo já deu para ficar babando, imagina quando o game sair em dezembro, no Japão, vai ser só alegria.

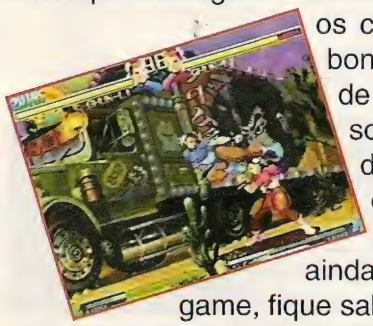


STREET ZERO 2 CHEGA ARRASANDO NO PLAYSTATION

Finalmente! Após muito tempo esperando e gastando fichas no Arcade você vai poder jogar Street Fighter Zero 2 no seu Playstation.

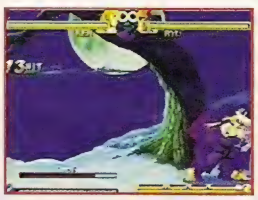
O game ficou impecável. Está super fiel à versão Arcade nos mínimos detalhes. Os gráficos continuam animais, a jogabilidade continua perfeita e as músicas foram remixadas, mas não estão com a qualidade do primeiro game, pois agora elas não são tocadas diretamente das faixas do CD com a qualidade digital, mas isso não chega a prejudicar nem um pouco a sua diversão.

Todos os 18 lutadores do Arcade estão disponíveis, com todos os seus golpes, Super Combos e os incríveis Custom Combos, onde você pode montar os seus próprios combos e arrasar. Um defeito que havia em SFZ1 foi corrigido, cada personagem tem o seu próprio cenário, aliás, os cenários estão muito mais bonitos, detalhados e cheios de movimentação. Além disso, a jogabilidade foi melhorada, mudando alguns comandos, como o Hell Hadouken de Akuma.



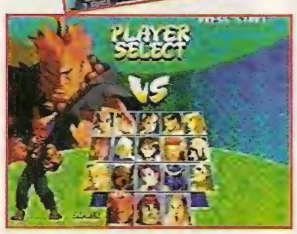
Se você ainda acha que tudo isso ainda é pouco motivo para você comprar o game, fique sabendo que ainda tem um preview arrasador de Breath of Fire 3. Não perca tempo, corra para jogar mais esta maravilha da Capcom.

Legenda de Golpes	
SR	Soco Rápido
SM	Soco Médio
SF	Soco Forte
CR	Chute Rápido
CM	Chute Médio
CF	Chute Forte



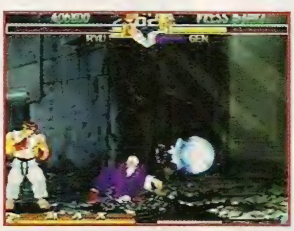
O Practice Mode está de volta, você pode treinar à vontade, usando Super Combos e Custom Combos também.

Para começar um Custom Combo, aperte dois botões de soco e um de chute ao mesmo tempo ou dois de chute e um de soco.



Todos os 18 personagens do Arcade estão à sua disposição.

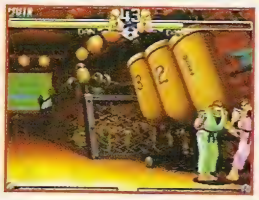
As luzes para as vitórias especiais são mais variadas agora.



Agora os estágios estão muito mais bonitos e variados.

PLAYSTATION				
STREET FIGHTER ZERO 2				
CAPCOM	- CD			
LUTA	- 1 OU 2 JOGADORES			
GRÁFICO	92	JOGABILIDADE	95	
MÚSICA	87	DIFICULDADE	80	
EF. SONOROS	89	ORIGINALIDADE	89	
DIVERSÃO	95	CLAS. FINAL	91	
CRÍTICA				
Street Zero 2 para Playstation é o Arcade em sua casa. Cada detalhe foi convertido com uma perfeição incrível.				

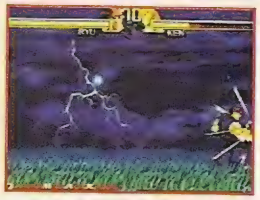
O game ainda vem com um preview detonante (não jogável) de Breath of Fire 3.



Dan é o lutador com mais provocações, tem até Super Combo com provocação.

O Zero Counter também foi melhorado, agora você pode fazer o aéreo ou rasteiro.

Cada lutador enfrenta um último chefe diferente, os finais também são novos.



Há dois estágios secretos no game, da grama e da cachoeira.

Comandos Originais

□	Soco Rápido (Fraco)
▲	Soco Médio
L1	Soco Forte
L2	SSS
X	Chute Rápido (Fraco)
○	Chute Médio
R1	Chute Forte
R2	CCC
Select	Provocação (1 por round)

Dicas

Você pode fazer os Super Combos em até 3 níveis de força diferentes, se a sua barra de Super estiver cheia, você pode fazer um Super Combo no Level 3, usando 3 botões ao mesmo tempo, por exemplo, se você quiser fazer o Shinkuu Hadouken de Ryu (↓↘→↓↘→ + soco) com a potência máxima, basta fazer o movimento e apertar os três botões de soco ao mesmo tempo, mas a sua barra de Super deve estar cheia. Você pode iniciar um Custom Combo da forma normal (dois de soco e um de chute e vice-versa) ou apertando R1+R2 (com a configuração de joystick original), assim fica bem mais fácil. Para fazer o Zero Counter, defenda o golpe e, no momento em que o golpe acertar a defesa, aperte ←↙↓ + soco para um anti-aéreo ou ←↙↓ + chute para um golpe rasteiro. Para rolar ao ser arremessado, aperte →↘↓ + soco no momento em que seu lutador tocar o chão. Cada lutador possui um Mid-Boss secreto, para enfrentá-lo, vença três lutas seguidas, sem perder nenhum round e finalize todos os rounds com um Super ou Custom Combo. Se você está com saudade daquela roupinha que a Chun Li usava, aí vai um truque legal: na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre a Chun Li e segure Select por 5 segundos, então aperte qualquer botão para selecioná-la, além da roupa, o Kikouken também mudou, agora você deve fazê-lo com (c) ←→ + soco. Para descobrir os dois estágios secretos, lutando contra um amigo, ambos devem colocar o cursor sobre Sagat ou Bison por 5 segundos, depois escolha os personagens normalmente, o cenário será a cachoeira (para Bison) ou da grama (para Sagat). Para enfrentar o Super Akuma você deve escolher o seu lutador com soco para o primeiro controle ou com chute se for jogar no segundo controle, não use continues, chegue ao penúltimo lutador com mais de 1.600.000 pontos e vença no mínimo dez rounds usando Super ou Custom Combos.

GEN

Obs.: Gen possui dois estilos de luta, cada um com golpes especiais diferentes. Com SSS você aciona o estilo grou (golpes marcados com *) e com CCC, o estilo louva-deus (**).

Golpes Especiais

***Geki Ron**
→↓↘ + chute

***Hyakurenkou**
soco repetido

****Jasen**
(c) ←→ + soco

**** Ouga**
(c) ↓↑ + chute

Super Combos

***Zan'ei**
↓↘→↓↘→ + soco

***Shitenshuu**
↓↙←↓↙← + soco

****Jakouba**
↓↘→↓↘ + chute

****Kouga**
↓↙←↓↙← + chute (no ar)

AKUMA

Golpes Especiais

Hadouken
↓↘→ + soco (pode ser feito no ar)

Hell Hadouken
→↘↓↙← + soco

Goushouryuken
→↓↘ + soco

Tatsumaki Zankuhkyaku
↓↙← + chute (pode ser feito no ar)

Ashura Senku
→↓↘/←↓↙ + SSS/CCC

Hyakkishu
↓↘→↗ + soco (+ soco ou chute para atacar)

Super Combos

Messatsu Goushouryu
↓↘→↓↘ + soco

Messatsu Gouhadou
→↘↓↙←→↘↓↙← + soco

Ten'ma Gouzanku
↓↘→↓↘→ + soco (no ar)

Raging Demon
SR, SR, →, CR, SF (só pode ser feito com a barra de Super Combo no Level 3)

Obs.: o (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por 2 segundos. Os Super Combos só podem ser acionados com a barra de Super pelo menos no nível 1. SSS significa apertar 3 botões de soco ao mesmo tempo. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito inverta os comandos.

DHALSIM

Golpes Especiais

Yoga Fire
↓↘→ + soco

Yoga Flame
→↘↓↙← + soco

Yoga Teleport
→↓↘/←↓↙ + SSS/CCC (pode ser feito no ar)

Yoga Blast
→↘↓↙← + chute

Super Combos

Yoga Strike
↓↘→↓↘ + chute

Yoga Inferno
↓↘→↓↘→ + soco

RYU

Golpes Especiais

Hadouken
↓↘→ + soco

Shouryuken
→↓↘ + soco

Tatsumaki Sempu Kyaku
↓↙← + chute

Aerial Tatsumaki Sempu Kyaku
↓↙← + chute (no ar)

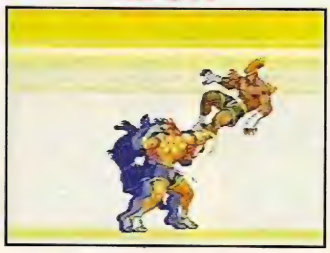
Fake Hadouken
↓↘→ + select

Super Combos

Shinkuu Hadouken
↓↘→↓↘→ + soco

Shinkuu Tatsumaki Sempu Kyaku
↓↙←↓↙← + chute

ADON



Golpes Especiais

Jaguar Kick
↓↘→ + chute

Rising Jaguar
→↓↘ + chute

Jaguar Tooth
→↘↓↙← + chute

Super Combos

Jaguar Revolver
↓↘→↓↘→ + chute

Jaguar Breed Assault
↓↘→↓↘ + soco (+ soco ou chute repetido)

KEN

Golpes Especiais

Hadouken
↓↘→ + soco

Shouryuken
→↓↘ + soco

Tatsumaki Sempu Kyaku
↓↙← + chute

Aerial Tatsumaki Sempu Kyaku
↓↙← + chute (no ar)

Roll Forward
↓↙← + soco

Fake Roll
↓↘→ + select

Super Combos

Shouryu Reppa
↓↘→↓↘ + soco

Shinryuken
↓↘→↓↘ +chute (+ chute repetido para mais acertos)

GUY

Golpes Especiais

Bushin Izuna Otoshi
↓↘→ + soco (+ soco para agarrar)

Bushin Sempu Kyaku
↓↙← + chute

Hayate Gake
↓↘→ + chute (+ chute para golpear)

Houzanto
↓↙← + soco

Super Combos

Bushin Gouraikyaku
↓↘→↓↘ + chute

Bushin Hassoken
↓↘→↓↘ + soco

CHUN LI

Golpes Especiais

Kikouken
←↙↓↘→ + soco

Tenshou Kyaku
(c) ↓↑ + chute

Hyakuretsu Kick
chute repetidamente

Axe Kick
→↘↓↙← + chute

Super Combos

Senretsukyaku
(c) ←→←→ + chute

Hazan Tenshoukyaku
(c) ↙↘↙↗ + chute

Kikoushou
↓↘→↓↘→ + soco

ZANGIEF

Golpes Especiais

Screw Pile Driver
360° + soco (de perto)

Flying Power Bomb
360° + chute

Vanishing Flat
→↓↘ + soco

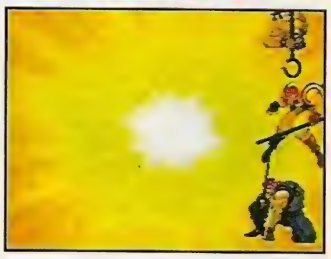
Double Lariat
SSS ou CCC

Super Combos

Final Atomic Buster
720° + soco (de perto)

Aerial Russian Slam
↓↘→↓↘ + chute

ROLENTO



Golpes Especiais

Patriot Circle
↓↘→ + soco

Stinger
→↓↘ + chute (+ chute para jogar a faca)

Delta Attack
SSS (+ soco para atacar)

Delta Air Raid
↓↙← + soco (+soco para atacar)

Delta Escape
↓↙← + chute (+ botão para saltar da parede)

Super Combos

Mini Sweeper
↓↙←↓↙← + soco

Take no Prisioner
↓↘→↓↘→ + chute

SAKURA

Golpes Especiais

Hadouken
↓↘→ + soco

Shououken
→↓↘ + soco

Shunpuukyaku
↓↙← + chute

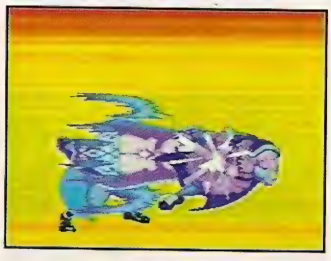
Super Combos

Shinkuu Hadouken
↓↘→↓↘→ + soco

Midare Zakura
↓↘→↓↘ + chute

Haru Itchiban
↓↙←↓↙← + chute

M. BISON



Golpes Especiais

Psycho Shot
(c) ←→ + soco

Head Press
(c) ↓↑ + chute (+ soco após o primeiro acerto para mais um golpe)

Double Knee Press
(c) ←→ + chute

Bison Warp
→↓↘/←↓↙ + SSS/CCC

Summersalt Skull Diver
(c) ↓↑ + soco (+ soco para atacar)

Super Combos

Knee Press Nightmare
(c) ←→←→ + chute

Psycho Crusher
(c) ←→←→ + soco

ROSE

Golpes Especiais

Soul Reflect
↓↙← + soco (com fraco absorve a magia e enche a barra de Super Combo, com o médio rebate para frente e o forte para cima)

Soul Throw
→↓↘ + soco

Soul Spark
←↙↓↘→ + soco

Soul Spiral
↓↘→ + chute

Super Combos

Aura Soul Spark
↓↙←↓↙← + soco

Aura Soul Throw
↓↘→↓↘ + soco

Soul Illusion
↓↘→↓↘ + chute

SAGAT

Golpes Especiais

Tiger Shot
↓↘→ + soco

Ground Tiger Shot
↓↘→ + chute

Tiger Crash
→↓↘ + chute

Tiger Blow
→↓↘ + soco

Super Combos

Tiger Cannon
↓↘→↓↘→ + soco

Tiger Raid
↓↙←↓↙← + chute

Tiger Genocid
↓↘→↓↘ + chute

BIRDIE

Golpes Especiais

Bull Head
(c) ←→ + soco

Bull Horn
(c) CCC ou SSS

Murderer Chain
360° + soco (de perto)

Bandit Chain
360° + chute

Super Combos

Bull Revenger
↓↘→↓↘ + soco ou chute

The Birdie
(c) ←→←→ + soco

DAN HIBIKI

Golpes Especiais

Gadouken
↓↘→ + soco

Kouryuken
→↓↘ + soco

Dankuhkyaku
↓↙← + chute

Roll Taunt
↓↘→ + select

Super Combos

Shinkuh Gadouken
↓↘→↓↘→ + soco

Hisshou Buraiken
↓↘→↓↘ + chute

Kouryuh Rekka
↓↙←↓↙← + chute

Super Taunt
↓↘→↓↘→ + select

SODOM

Golpes Especiais

Jigoku Scrape
→↓↘ + soco

Butsumetsu Buster
360° + soco (de perto)

Daikyou Burning
360° + chute

Roll Backward
→↘↓ + soco (ao tocar o chão quando arremessado)

Tengu Walking
←↙↓ + chute (ao tocar o chão quando arremessado)

Shiraha Catch
↓↙← + chute

Super Combos

Tentchuu Satsu
↓↘→↓↘→ + soco

Meido no Miyage
720° + soco (de perto)

CHARLIE

Golpes Especiais

Sonic Boom
(c) ←→ + soco

Summersault Shell
(c) ↓↑ + chute

Super Combos

Sonic Break
(c) ←→←→ + soco repetido

Cross Fire Blitz
(c) ←→←→ + chute repetido

Summersalt Justice
(c) ↙↘↙↗ + chute

Metal Slug

DESCENDO BALA EM TODO MUNDO

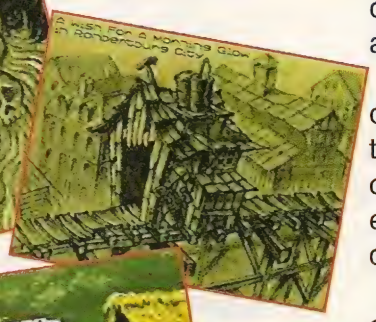
Metal Slug, que já detonou e ainda está detonando nos Arcades, agora chegou a vez de arrasar mais ainda no Neo Geo CD.

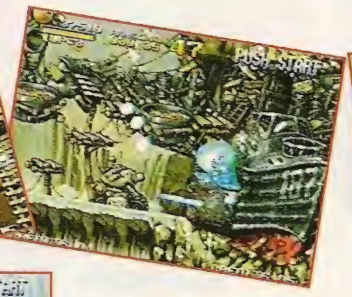
Você controla Marco Rossi ou Tarma Roving e deve enfrentar uma verdadeira guerra, matando toneladas e toneladas de inimigos com armas variadas e até com um tanque animalesco, tudo isso para conseguir acabar com o nojento General "Devil Rebirth" Morden.

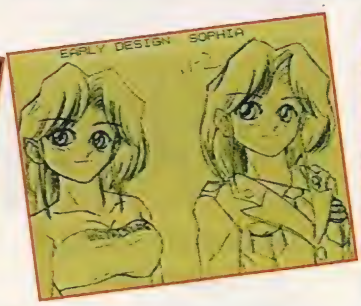
Os gráficos do game são incrivelmente detalhados, e mesmo com muitos, mas muitos inimigos na tela, não dá um Slow Down. O som é apenas bom e combina perfeitamente com o game. A jogabilidade é excelente, só é pena que você não pode atirar em 8 direções, apenas 4.

A versão para Neo Geo CD ainda tem elementos exclusivos. Só para começar, tem uma rapa de desenhos animais dos personagens, armas, cenários e outras coisas. Mas o melhor mesmo é o Combat School Mode, onde você deve se alistar e testar as suas habilidades até chegar ao cargo mais alto do exército, tudo isso com a ajuda de Sophia, uma gata pra lá de "da hora".

Se você é meio maníaco vai simplesmente adorar este game, agora se você é um cara normal, corre o sério risco de virar um sádico.







Dica quentíssima: quando acabarem os seus continues e você estiver com a última vida, aperte Start no controle 2 para conseguir mais 5 créditos na boa.

Comandos Gerais

A	Tiro
B	Pulo
C	Jogar Granada
D (com o tanque)	Metal Slug Attack

NEO GEO CD

METAL SLUG

SNK / NAZCA - CD

TIRO / AÇÃO - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	92	JOGABILIDADE	91
MÚSICA	85	DIFICULDADE	74
EF. SONOROS	89	ORIGINALIDADE	89
DIVERSÃO	94	CLAS. FINAL	90

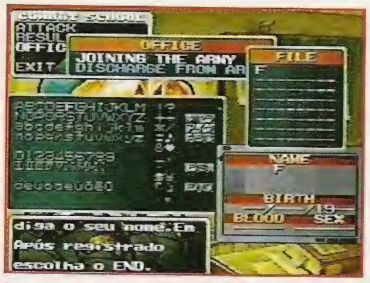
CRÍTICA

Esta versão para Neo Geo CD ficou arrasadora, e também mais divertida.

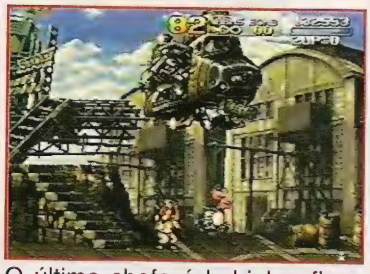
Há dois tipos de treino, no Pin Point você terá que passar os estágios bem rápido, já no Survival o que conta é até onde você chega com uma vida.

Dependendo do seu desempenho no Combat School Mode você pode chegar até a General do Exército.

Você vai encontrar até algumas ilustrações que não têm nada a ver com o game.



Na hora de se alistar você deve preencher uma ficha. Tem até o seu tipo sangüíneo.



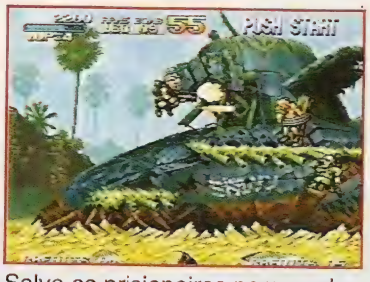
O último chefe é babinha, fique embaixo dele atirando e desvie-se dos tiros.

Nas ilustrações você pode usar o botão C para ver a imagem em tela inteira e o botão D para trocar de música.

Para pegar o tanque basta pular dentro dele.

Passe agachado para pegar o iten e não se machucar.

O load time até que não é tão longo, só uns 15 segundos por fase.



Salve os prisioneiros para ganhar itens e também pontos no final da fase.

TOP GAME
LOCADORA •VÍDEO • GAME• CD
COM NOVOS LANÇAMENTOS
PREPARE-SE
NINTENDO 64
PARA A MAIS FORTE EMOÇÃO.
CONSULTE-NOS
LOCADORA DE GAMES
PLAYSTATION
SATURN
VENDAS DE APARELHOS, FITAS E ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA
TECTOY
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO
TOP GAME MOEMA
Loja 2: Av. Ibijaú, 180 - SP - Tel: (011) 543-3304
TOP GAME PINHEIROS
Loja 1: Rua Purpurina, 390 - SP - Tel: (011)212-5319

Trinta dias passam depressa...
E nestes últimos trinta dias novos games chegaram ao PC...
E com certeza um dos melhores chegou este mês: Grand Prix 2.
E para quem esta acompanhando as novidades sobre Magic com a gente estamos falando de algumas das cartas de MIRAGE que sai em outubro e promete detonar...

Agora acelerem seus joysticks e vamos lá...

TODOS OS PILOTOS DE 94 ESTÃO PRESENTES
A ÚNICA AUSENCIA É O NOSSO AYRTON SENNA...

Três anos...
Três LONGOS anos...
Se você gosta de corrida e tem um PC teve de esperar por 3 anos até que a Microprose conseguisse lançar a continuação do melhor jogo de corrida que existe.
Ou melhor, EXISTIA, porque Grand Prix 2 é simplemente a coisa mais perto de um carro de fórmula 1 que existe até agora (e provavelmente pelos próximos 2 ou 3 anos).
O jogo usa a visão de 1ª pessoa comum aos simuladores de corrida, mas pode-se mudar para uma das 8 visões que existem. E se você for bom mesmo de volante e conhecer o circuito como a palma da sua mão pode usar a visão do diretor de TV e correr com seu piloto usando a mesma visão que temos quando assistimos uma corrida pela TV.

O PREÇO DO INGRESSO

O jogo é fantástico, mas tem um pequeno problema: EQUIPAMENTO NECESSÁRIO...
Primeiro: o jogo não funciona em nada menor que um DX4/100. Isto hoje em dia já esta se tornando NORMAL.
O problema é que o jogo parece que foi feito pensando na máquina padrão para UM ou DOIS anos...
Quem jogou Wing Commander 3 sabe o que eu quero dizer: o jogo precisa de MUITA POTÊNCIA - como em um carro de fórmula 1... Se você tem alguma coisa inferior a um Pentium 100 com 16 Mb nem pense em usar todos os recursos gráficos. E mesmo em um P133 com 32 Mb o máximo que se consegue são menos de 10 frames por segundo... A coisa só fica boa em um P166 ou P200 com 32 Mb... Aí você pode jogar com 30 frames por segundo em SVGA com todos os detalhes ativados. Mas não se desespere, pois um 486/100 consegue-se jogar em VGA com quase todos ou em SVGA com alguns detalhes.

MAS E O JOGO ?

Grand Prix 2 realmente vale a pena e mesmo

ESTA É A VISÃO PRINCIPAL DO JOGO, MAS PODE SER MUDADA

EM 94 FORAM 17 CORRIDAS E AS PISTAS ESTÃO TODAS AQUI

que você não goste de jogos de corrida pode comprar o jogo mesmo que seja apenas para ficar ASSISTINDO uma corrida ao invés de pilotar o carro.

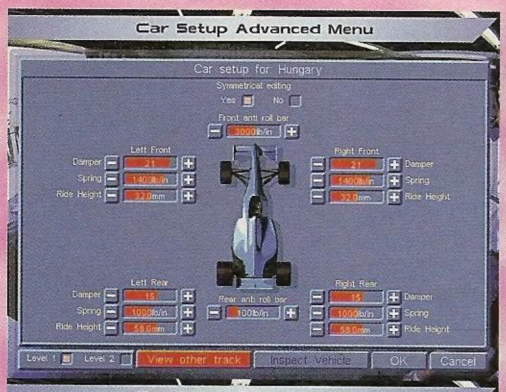
A sensação de assistir ao jogo pela tela do computador é quase a mesma de ver uma corrida pela TV. Só fica faltando o Galvão Bueno e o Reginaldo Leme para dar o clima da TV...

E O QUE TEMOS NO JOGO ?

Bom, você vai ter um perfeito simulador de corridas de Fórmula 1.Você vai estar pilotando um carro de qualquer equipe de F-1 do ano de 1994. Se você não se lembra como foi o campeonato de 94 vamos a alguns dados: O ano começou com o favoritismo de Ayrton Senna (que tinha ido para a Williams) que possuia o melhor carro. Do outro lado estava Michael Schumacher pela Beneton, que prometia fazer um bonito terceiro lugar....

Mas as coisas não seriam assim tão fáceis pois o alemão, mesmo tendo um carro inferior conseguiu correr melhor que Senna. Para tentar reverter a situação Senna e a Williams decidiram utilizar os equipamentos no limite e na quarta corrida da temporada (Ímola) aconteceu a fatalidade que calou o Brasil e pricipalmente o automobilismo: a morte de Senna na Tamburelo. A solução para a Williams foi chamar o piloto de testes David Coultard para a vaga de Senna e é este o cenário para o jogo... Desta forma, não espere ver nosso ídolo nas pistas... Mas você poderá alterar o nome dos pilotos MANUALMENTE e colocar o nome que quiser... E ai vai ser pisar fundo e ir até 300 Km/h nas retas e curvas dos 17 circuitos que faziam parte do campeonato daquele ano. E não vão faltar emoções na pista...

VOCÊ TEM TODOS OS TIPOS DE VISÃO DO JOGO, ATÉ DO ROSTO DO PILOTO



VOCÊ PODE AJUSTAR O CARRO USANDO A OPÇÃO SIMPLIFICADA OU A OPÇÃO QUE APENAS UM PILOTO DE VERDADE SABERIA AJUSTAR

Mas não pense que tudo vai ser simples como correr em Ridge Racer ou Sega Rally...

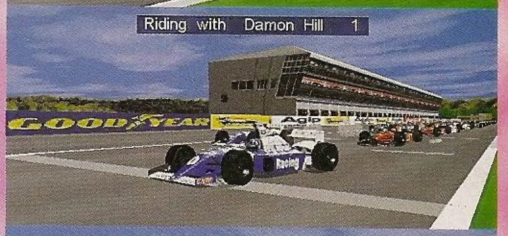
O jogo consegue agradar aos dois tipos de corredores: o perfecionista e o amador.

Se você quer se sentar na frente do monitor e sair correndo, dando uma de Katagrama e vencer uma corrida por falta de adversários (depois de ter destruido os demais corredores) pode se deliciar com as imagens e emoções que o jogo vai lhe dar pois você pode usar a opção QUICK RACE...

Agora, se você é daqueles que querem ajustar cada milímetro do carro para cada curva de cada circuito pode se preparar DIAS E DIAS em busca de um ajuste perfeito que vai permitir que você consiga diminuir em 1 centésimo de segundo o recorde da pista...

Com certeza o jogo é o que existe de melhor atualmente (e possivelmente por um bom tempo...) e VALE A PENA...

Você deve ir CORRENDO comprar a sua cópia, antes que acabe... Este é dez !



EQUIPAMENTO NECESSÁRIO

486DX66 - 8 Mb RAM - DRIVE CD-ROM 2X - PLACA DE SOM - DOS5+/ WIN95+ - MOUSE - PLACA VIDEO VLB OU PCI

RECOMENDAMOS: PENTIUM 166 (!) - 32 Mb RAM - CD-ROM 4X

Mais uma expansão chega ao reino de Domínia. E mais uma vez novas cartas deverão ser conhecidas e DOMINADAS pelos magos. Fica meio difícil ADIVINHAR quais as cartas que serão sucesso, mas vamos escolher uma de cada cor e ver se a gente acertou na escolha:

ARTEFATOS: Lion's Eye Diamond é a nova BLACK LOTUS com um defeito: você tem que descartar a sua mao para gerar 3 manas de qualquer cor. Vale a pena citar que novas Moxes entraram em jogo (mas custam 2 manas para entrar em jogo).

PRETO: Forbidden Crypt é uma carta que faz você "COMPRAR" as cartas do seu cemitério ao invés do grimório. Seu grimório esta no fim ? Precisa de mais mana ? Mais criaturas ? Pode pegar tudo de novo que esta no cemitério...

AZUL: Mind Bend é a união de Magical Hack e Sleight of Mind juntos e custa apenas UM mana para mudar o texto da carta.

VERDE: Quirion Elves é mais um elfo que produz mana verde mas pode produzir mana de UMA outra cor que você quiser.

VERMELHO: Final Fortune é o novo Time Vault, mas se você não matar o adversário NESTE turno extra você perde o jogo.

BRANCO: Celestial Dawn é a chave para usar TODAS as cores em jogos tipo II pois você transforma TODAS (inclusive cemitério e grimório) as cartas para BRANCO, mudando inclusive os símbolos de mana. Agora você pode dar um Bolt sem montanhas e um Counter Spell sem ilhas...

Imaginou o que será possível fazer ?

O TERROR
ESTÁ POR UM FIO.

DISQUE:

0900 789 089

LIGUE E APAGUE A LUZ.
(SE VOCÊ TIVER CORAGEM.)

24h por dia, 7 dias por semana.
Apenas R$ 2,95 por minuto.

Venha para o lado negro da comunicação. Disque *Terror Por Um Fio*, a linha para quem gosta de emoções fortes. Você vai ser sugado pelas trevas, e entrar em ligação direta com as profundezas. Mas cuidado, porque quem entra na linha corre o risco de jamais conseguir voltar. Ponha o telefone sobre uma bíblia antes de ligar. Alho, crucifixo e água benta também são recomendáveis. Desaconselhado para cardíacos e ultrasensíveis. Não nos responsabilizamos por chamadas feitas à meia-noite. Essa é uma ligação direta e radical com o submundo da Transilvânia.

TERROR POR UM FIO

PROGAMES

Desperte a criança que existe em você !
O dia das crianças está chegando e você já tem a melhor opção para um grande presente, passe em uma de nossas lojas, escolha o seu video game e dê asas as maiores aventuras. Afinal quem disse que video game é coisa só para crianças?

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529
V. FORMOSA - Rua Saigon, 154 - Tel. (011) 698-9117
JD. SÃO BENTO - R. Dr. Cesar, 1180 1º andar - Tel. (011) 681-6392
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and Tel. (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel (0123) 41-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (0143) 22-2424
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel (0194) 34-7179
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel - (0192) 55-2545
ITÚ - Rua Santa Rita, 1104 - Centro
SALTO - R. Rui Barbosa, 374 Tel. (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSOALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 130 - L. 428 - Tel.: (035) 421-7693
BELO HORIZONTE - R. Pernambuco, 1312 - Loja 1316

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

PARANÁ

CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420

CURITIBA

BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.:(021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Ap. 01
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - L.A - Tel.:(021)413-7643

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE

ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699